プロの絵師に学ぶ CLIP STUDIO PAINT PRO イラスト上達テクニック

CLIP STUDIOを使いこなす3名の実力派プロ絵師が便利で実践的な使い方を伝授!!

しきみ／lack／秋咲りお 共著





［クリップスタジオ］

プロは良い筆(ツール)を見抜く!

CLIP STUDIO PAINT PROでイラストを描くときに
本当に使う機能だけを重点解説

DOWNLOAD
参考になる.lipデータがダウンロードできます

エムディエヌコーポレーション

CLIP STUDIO PAINT PRO

プロの絵師に学ぶ

イラスト上達テクニック

しきみ／lack／秋咲りお 共著

はじめに

この度は『CLIP STUDIO PAINT PRO プロの絵師に学ぶイラスト上達テクニック』をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。

本書は、イラスト・マンガを製作するためのペイントソフトCLIP STUDIO PAINT（セルシス社）を使ってイラストを描いてみたい方、CLIP STUDIOをもっと使いこなしてイラストを上手くなりたいという方のために、実際の現場でCLIP STUDIOを使っていらっしゃる絵師のみなさんの極上なイラストをお手本に、描き方を学ぶ『プロの絵師に学ぶキャラ塗り上達テクニック』シリーズの最新刊です。CLIP STUDIOは、お手頃な価格と滑らかなタブレットタッチを持ち、さらにはAdobe Photoshopとの連携も取りやすいことから、初心者のみならず多くのプロの方にも愛用されるようになりました。また、マンガを描くための機能も豊富で、いろいろな場面で注目されているツールです。

多くの機能を有するCLIP STUDIOですが、本書ではイラストを描く方のために必要な機能に特化した解説をしています。デジタルイラスト初心者の方にとっては、どの機能を使って描くのが良いかの選択がわかり、効率よく操作を覚えることができるでしょう。また、プロの仕事を参考にすることで、より実践的な技術を学ぶことができます。PART 1では、イラストを描く上で必要なCLIP STUDIOの基本操作をまとめていますので、他のペイントツールからCLIP STUDIOへの乗り換えにも便利です。

さまざまなイラストを描く方に参考となるように、描き方やテイストの異なる3タイプの絵師の方に登場していただきました。PART 2のしきみ氏は、レイヤー効果を駆使したアニメ系の塗りを、PART 3のlack氏は近年注目されているモノクロから描く技法を使った厚塗りを、そして秋咲りお氏にはCLIP STUDIO特有の機能を利用したブラシ塗りを解説していただきました。

本書を通して、あなたのデジタルイラストの表現力に磨きがかかり、より効率良くCLIP STUDIOというペイントツールを使いこなすお手伝いになれば幸いです。

編者

目次

PART **4** イラストテクニック **秋咲りお** RIO AKISAKI



「ローズガーディアン」

本書の使い方

本書は、イラスト・マンガ制作ソフトCLIP STUDIO PAINT PRO（セルシス社）でイラストを描いてみたい、CLIP STUDIO PAINTをもっと使いこなしてイラストを上達させたいと考えている方を対象とした解説書です。

PART 1では、CLIP STUDIO PAINT PROの基本操作を解説しています。加えてPART 2～4では、CLIP STUDIO PAINTを実際に現場で使用されているプロのイラストレーター３名の作品例をもとに、メイキング解説を掲載しています。

参考になるデータがダウンロードできます
http://www.mdn.co.jp/di/book/3214303020/?page=2

本書では、PART 2「泥中之蓮」、PART 3「鍵職人と自動人形」、PART 4「ローズガーディアン」で描かれたイラスト3点のサンプルデータをダウンロードすることができます。各サンプルデータは、レイヤー情報を保持した**.lip形式（CLIP STUDIO PAINT PRO）**のファイルです。本書を読み進める際に活用していただけます。

ダウンロードしたデータをご利用の際は、「はじめにお読みください」ファイルを必ず先にお読みください。なお、サンプルデータは著者の都合により、サイズを変更したり、レイヤーを統合しているものがあります。あらかじめご了承ください。

※ サンプルデータのファイルを実行したことによる結果については、著者、ソフトウェア製作者及び株式会社エムディエヌコーポレーションは、一切の責任をおいかねます。お客様の責任においてご利用ください。

作家紹介



しきみ

メディアワークス文庫『華麗なる絵魂術師の面倒事』イラスト担当、ヤマハミュージックコミュニケーションズ「Primoire」ジャケットイラスト担当。

サイトやブログのURL　http://keeggy.com/

[作業環境]
- ■OS …… Windows7 Home Premium 32bit
- ■CPU …… Pentium(R) Dual-Core CPU
- ■ペンタブレット …… Wacom Cintiq 13HD

コメント　メイキングをご覧くださりありがとうございます。イラストの印象からわかるように、かなり単調な作業の繰り返しの画法なのですが、少しでもお役に立てましたら幸いです。自分の描き方を改めて振り返る、とても良い機会を頂けて光栄でした！



lack（らっく）

「デュエルマスターズ」、「ラストクロニクル」他TCGにてパッケージ絵・カード絵制作、スクウェア・エニックス「LORD of VERMILION ARENA」デザイン担当。

サイトやブログのURL　http://nankano.shisyou.com/

[作業環境]
- ■OS …… Windows7 Home Premium 64bit
- ■CPU …… Core i7-3770 3.40GHz
- ■ペンタブレット …… Wacom Intuos5、Cintiq13HD

コメント　あまり普段から順序立てた制作方法をとっているわけではないので、メイキングを意識しつつの制作はなかなか大変ではありましたが、最大限有用な機能を交えつつ描いてみました。描くのを楽しみつつも、効果的に機能を使う方法などお伝えできていれば幸いです！



秋咲りお（あきさきりお）

講談社X文庫ホワイトハート刊『プリンセスの系譜』、『ハプスブルクは婚礼の鐘をならす』イラスト担当。

サイトやブログのURL　http://riolabo.com/

[作業環境]
- ■OS …… Windows7 Home Premium 64bit
- ■CPU …… Core i5-4670 3.40GHz
- ■ペンタブレット …… Wacom Intuos4

コメント　発売当初からCLIP STUDIO PAINTを愛用しています。長いつきあいですので、張り切って執筆いたしました。使い方をマスターすると便利な機能満載です。イラストのテクニックと合わせて、おぉっ！と思う部分がありましたら、ぜひ取り入れてみてくださいね！

CLIP STUDIO PAINT PRO について



CLIP STUDIO PAINT（クリップ　スタジオ　ペイント）は、株式会社セルシス（http://www.clipstudio.net/）によって開発されたイラストやマンガを制作するためのペイントツールです。WindowsとMacの64bit OSにネイティブ対応し、マルチコアCPUにも対応したことで、高解像度の画像や複雑なレイヤー構造を持つ画像でも、スムーズに作業できる環境を提供しています。独自の描画エンジン搭載により、自然でなめらかな描き心地を実現し、またAdobe Photoshop形式のファイル入出力に対応することでPhotoshopとの連携も取りやすく、多くのプロが現場で使用するソフトとして選択するようになりました。

CLIP STUDIO PAINTには、“EX”、“PRO”、“DEBUT”等の種類があります。本書ではイラストを描画する方にとって、もっとも手軽に入手できるPROを前提としていますが、いずれの種類でも共通で使用できる機能を中心に解説しています。

どんな作風にも応えるブラシ群

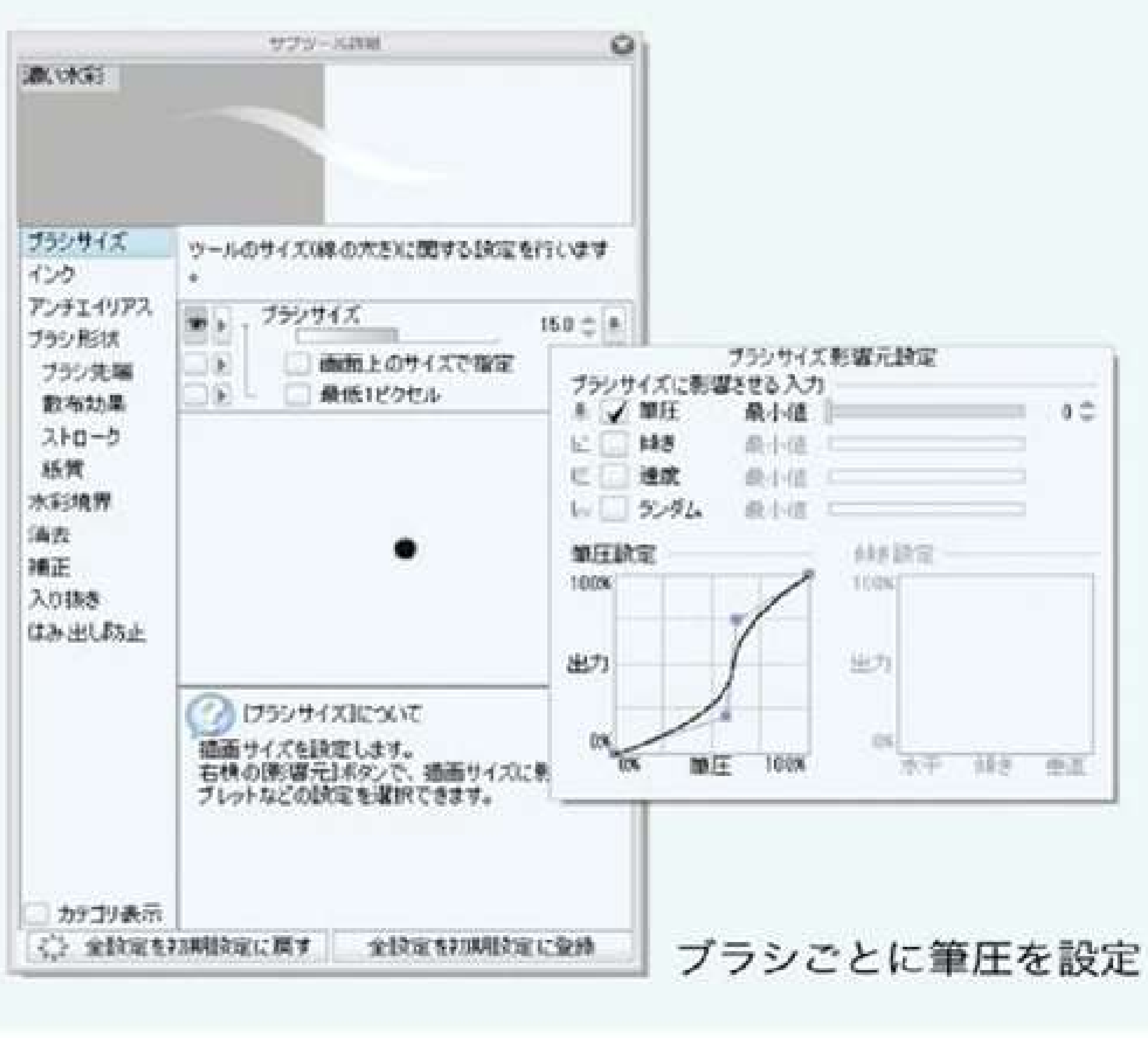
とにかくブラシの種類が豊富で、どんなシチュエーションにも応えます。水彩塗りに適した「水彩」、色を塗り重ねていく表現に適した「油彩」、水墨画のような表現ができる「墨」など、3グループ約20種類のブラシが揃っています。この他、エアブラシやデコレーションツールもあり、ブラシ塗り、水彩塗り、厚塗りなど、作風に合わせて使い分けができます。


「水彩」サブツール


「墨」サブツール

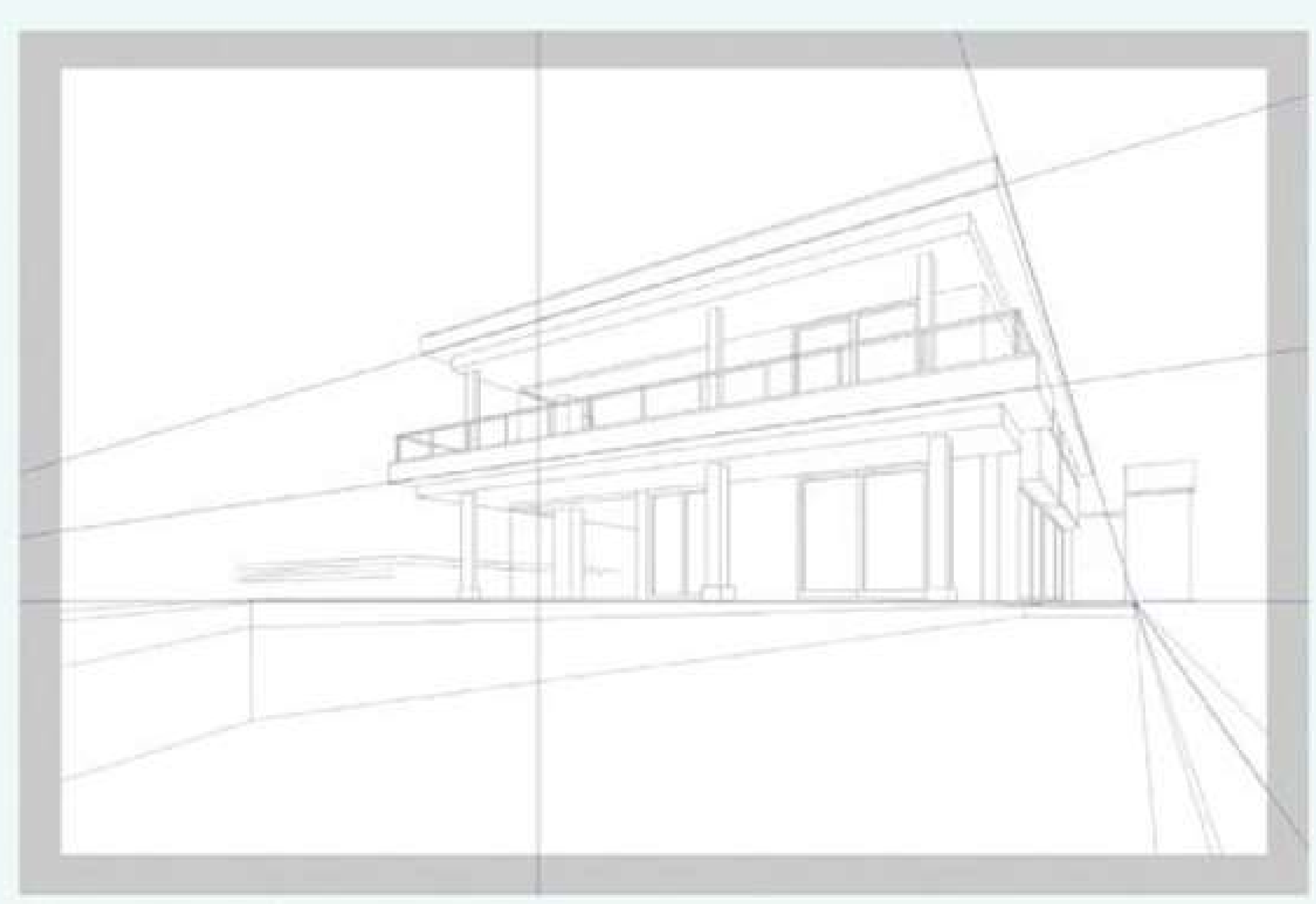
リアルなタッチで自然なラインを表現

筆圧感知機能により、デジタルでありながらアナログで描いたような自然なラインを表現できます。各種ペンには「手ブレ補正」が搭載されており、線のブレや乱れを抑え、イメージ通りに描くことができます。また、ひとつのブラシに複数のブラシ先端形状を持たせることができるため、さまざまなタッチでの作画が可能です。


ブラシごとに筆圧を設定

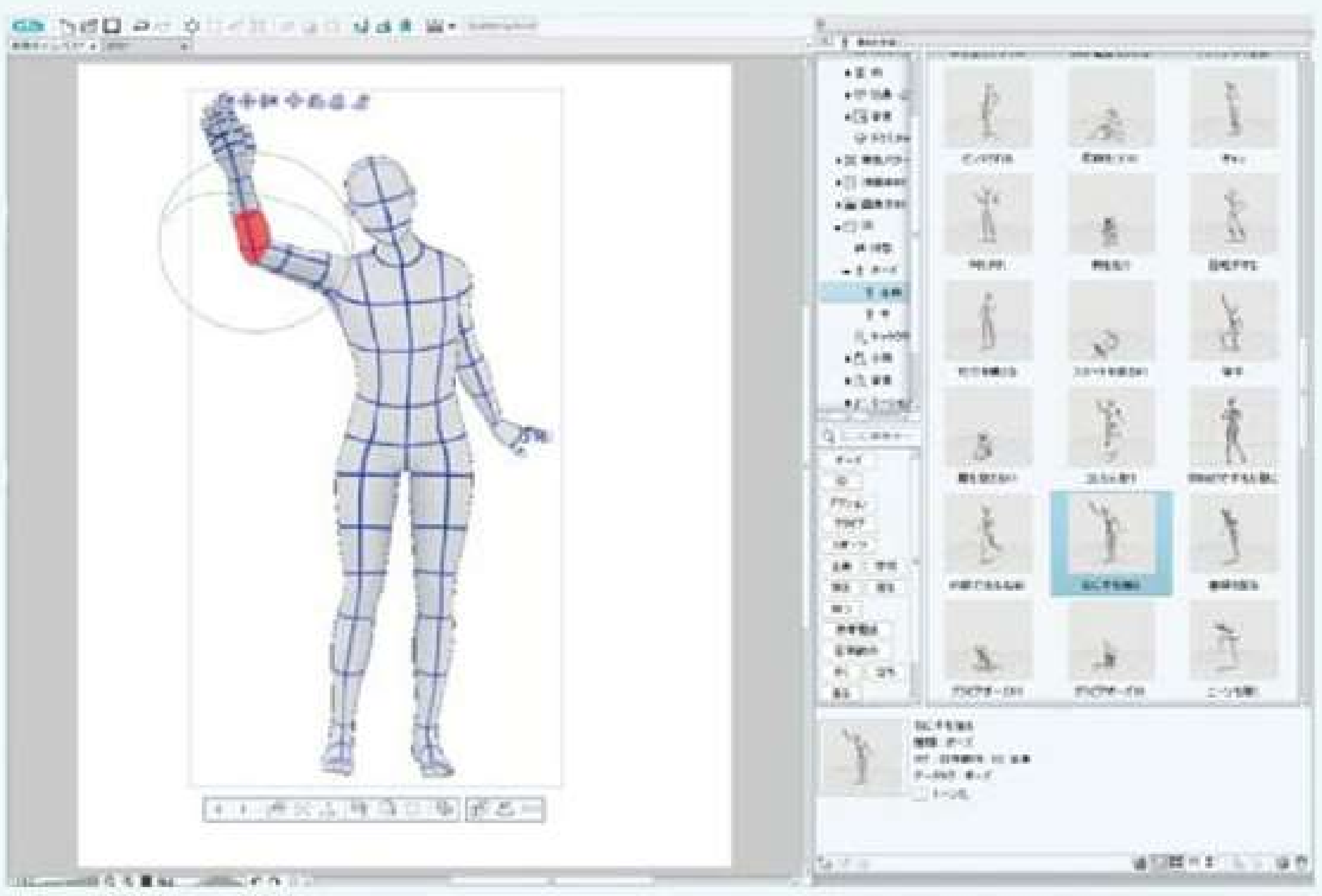
定規を利用した精密な作画が可能

直線や曲線、平行線など基本図形を始め、定規線を軸にミラーリングして描くことができる「対称定規」、透視図法により遠近感を表現できる「パース定規」など、定規を使った正確なラインから複雑な造形まで、効率よく作画できます。


パース定規を使って建物を描く

3Dデッサン人形を使ったポーズつけ

CLIP STUDIO PAINTには、素材として3Dデッサン人形が搭載されおり、下絵として利用できます。あらかじめ用意されたポーズを選び、体型を整え、カメラ位置を決め、頭、手、足と自由に動かしてポーズをつけていくだけ。作画のアタリとして、またポージングの参考に活用できます。



自分好みのカスタマイズに対応

CLIP STUDIO PAINTは、カスタマイズの柔軟性が高いことが特徴です。ブラシ、ワークスペース、ショートカットキーと、いろいろな場面で自分好みの操作環境を設定できます。特にブラシカスタマイズでは、オリジナルのブラシ以外に、「創作活動応援サイトCLIP」のWeb サイトなどからダウンロードすることもできます。


ブラシカスタマイズ

マンガ製作向けの機能が充実（EXの場合）

マンガを描く際には、複数ページの作品を「作品管理」ウィンドウで一元管理できます。ページの追加や入れ替えが容易で、作品情報として作品名や話数、ノンブルなどを管理します。また、トーン素材が豊富で、レイヤーのトーン化が行えるなど、モノクロイラストやマンガ制作の機能が充実しています。

必要な環境について

■ パソコン／モニター／グラフィックカード

デジタルイラストで特に気をつけたいものはメモリとCPUです。OSが新しいほどメモリの消費も高くなるため、4GB～16GBくらいの余裕があった方が、後々のアップデートにも対応できます。また、3D素材を使う場合は、グラフィックボードも揃えておくとよいでしょう。

OS	Windows XP / Vista / 7 / 8 / 8.1（32bit / 64bit 対応）
CPU	Intel Core i5 ～ Core i7 推奨
メモリ	4GB ～ 16GB 推奨
HDD	500GB 推奨
モニター解像度	XGA（1024 × 768）以上必須、WXGA（1280 × 768）以上推奨
グラフィックカード	256MB 以上の VRAM 搭載 OpenGL 1.5 対応

＊XP、Vistaは32bit版のみ

■ ペンタブレット

ペンタブレットのサイズは、大きい方が細部まで描きやすいでしょう。しかし、サイズが大きくなれば手を動かす範囲も大きくなり、描きにくいと感じることもあります。腕を使って大きく描く人は大きいサイズがよいので、描き方に合わせて選ぶようにします。

[Wacom 製タブレット]
FAVO、Bamboo、Intuos、Cintiq

PART

1 イラストテクニックのための準備

CLIP STUDIO PAINT PRO の基本

PART1では、下描き、線画、下塗りの作業ごとに、CLIP STUDIO PAINT PROの基本操作を解説します。また、レイヤーマスクや合成モードなど塗りの作業に必要な機能についても紹介します。
イラストレーターのテクニックを理解するための基本事項として押さえておいてください。

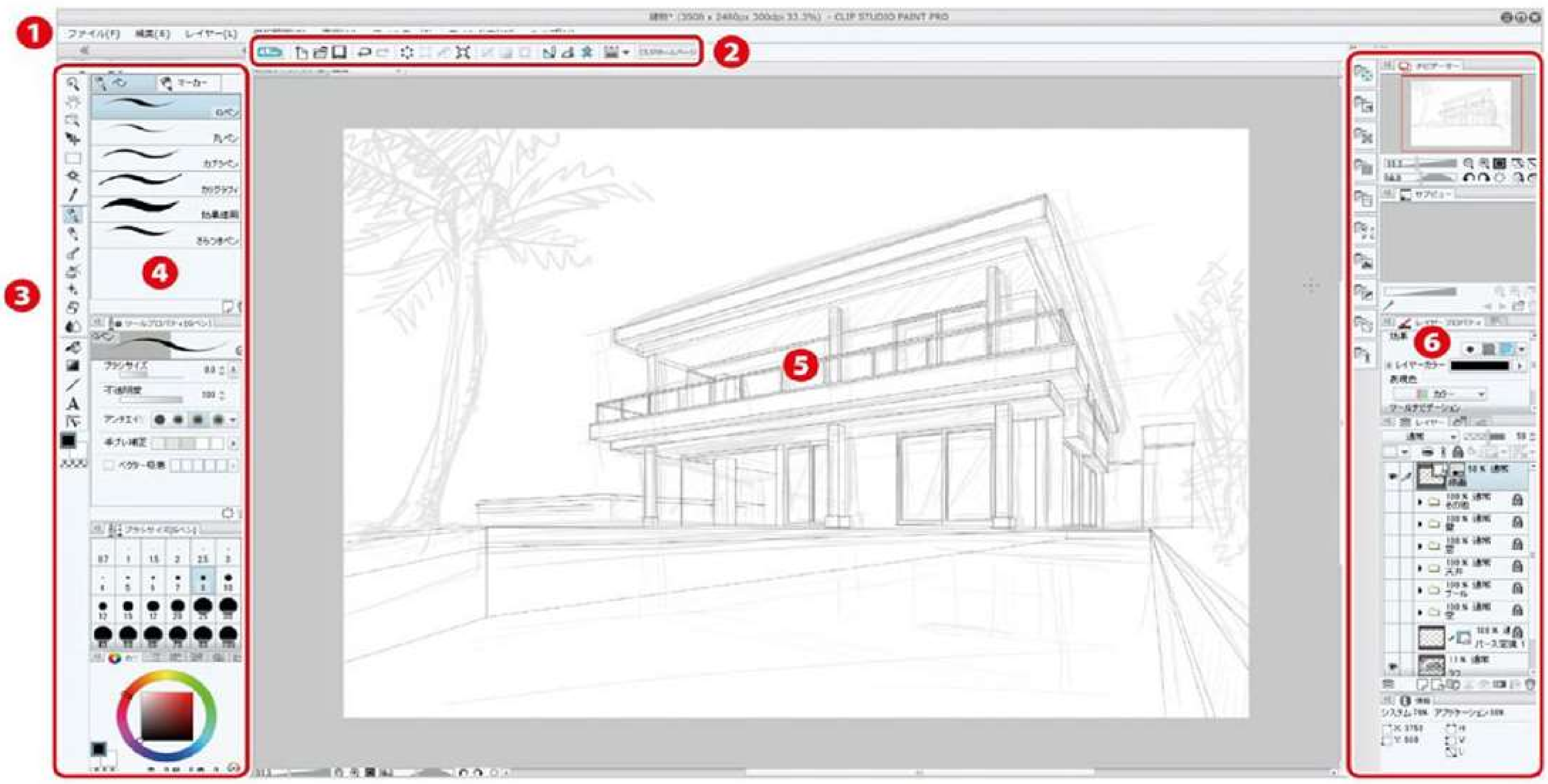
LESSON 1 作業環境を整える

1 CLIP STUDIO PAINT の画面構成

最初に、CLIP STUDIO PAINTの画面構成を見てみていきましょう。メニューバーやコマンドバー、ツールパレットなど、操作を進める上でその名称や機能を確認しておくことが大切です。

画面構成

CLIP STUDIO PAINTを起動すると、次の画面が表示されます。メニューバーやコマンドバー、パレットドック内のツールを使ってキャンバスにイラストを描いていきます。



❶ メニューバー

ファイルの作成や編集など、CLIP STUDIO PAINTの機能が用意されています。

❷ コマンドバー

各種機能がアイコンで表示され、アイコンをクリックすると利用できます。使いやすいように、よく使う機能を追加したり、アイコンを並び替えることができます。

❸ パレットドック

パレットを格納するエリアです。各パレットの高さや幅、位置などは自由にレイアウトできます。

❹ ツール、サブツール、ブラシサイズ、カラーサークル

「ツール」パレットには、イラストを描くためのツールがアイコンで表示されます。ツールを選び、「サブツール」パレット、「ツールプロパティ」パレット、「ブラシサイズ」パレット、「カラーサークル」パレットで、ツールの種類、ブラシサイズ、色などを設定します。

❺ キャンバスウィンドウ

イラストを描くエリアです。下部には、キャンバスの表示を切り替えるキャンバスコントロールがあります。

❻ 素材、ナビゲーター、サブビュー、レイヤー、レイヤープロパティ

柄や背景、画像などの素材を管理する「素材」パレット、キャンバスに表示される画像の位置や倍率、角度などを調整する「ナビゲーター」パレット、レイヤーに関するさまざまな設定が行える「レイヤー」パレットや「レイヤープロパティ」パレットがあります。また、キャンバスに表示している画像とは別の画像を表示できる「サブビュー」パレットがあります。描画の参考にしたり、使いたい色を「スポイト」ツールで拾うといった使い方をします。

＊ 絵師の方は、自分が使いやすいように配置をカスタマイズしていることが多い。

LESSON 1 作業環境を整える

2 ワークスペースを準備する

ワークスペースは、マイデスクです。机の上がモノで溢れていると作業がはかどりませんね。同じように、ワークスペースもパレットやウィンドウを整理して作業しやすい環境を作りましょう。

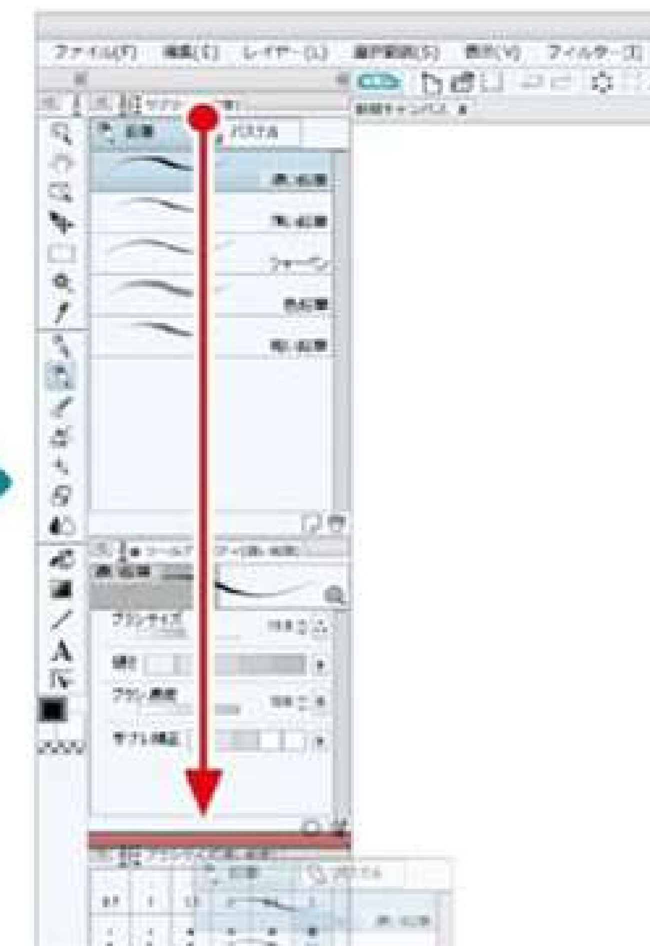
パレットやウィンドウを移動する

パレットは、上部のタイトルバーをドラッグすると移動できます。移動したい場所にドラッグすると赤い線が表示されるので、それを目安に移動させます。

また、パレットをキャンバス上にドラッグすると、ドック内に収めないで、単独のウィンドウで表示することもできます。ウィンドウのタイトルバーをドック内にドラッグすれば、ドック内に戻すことができます。



タイトルバーをドラッグする



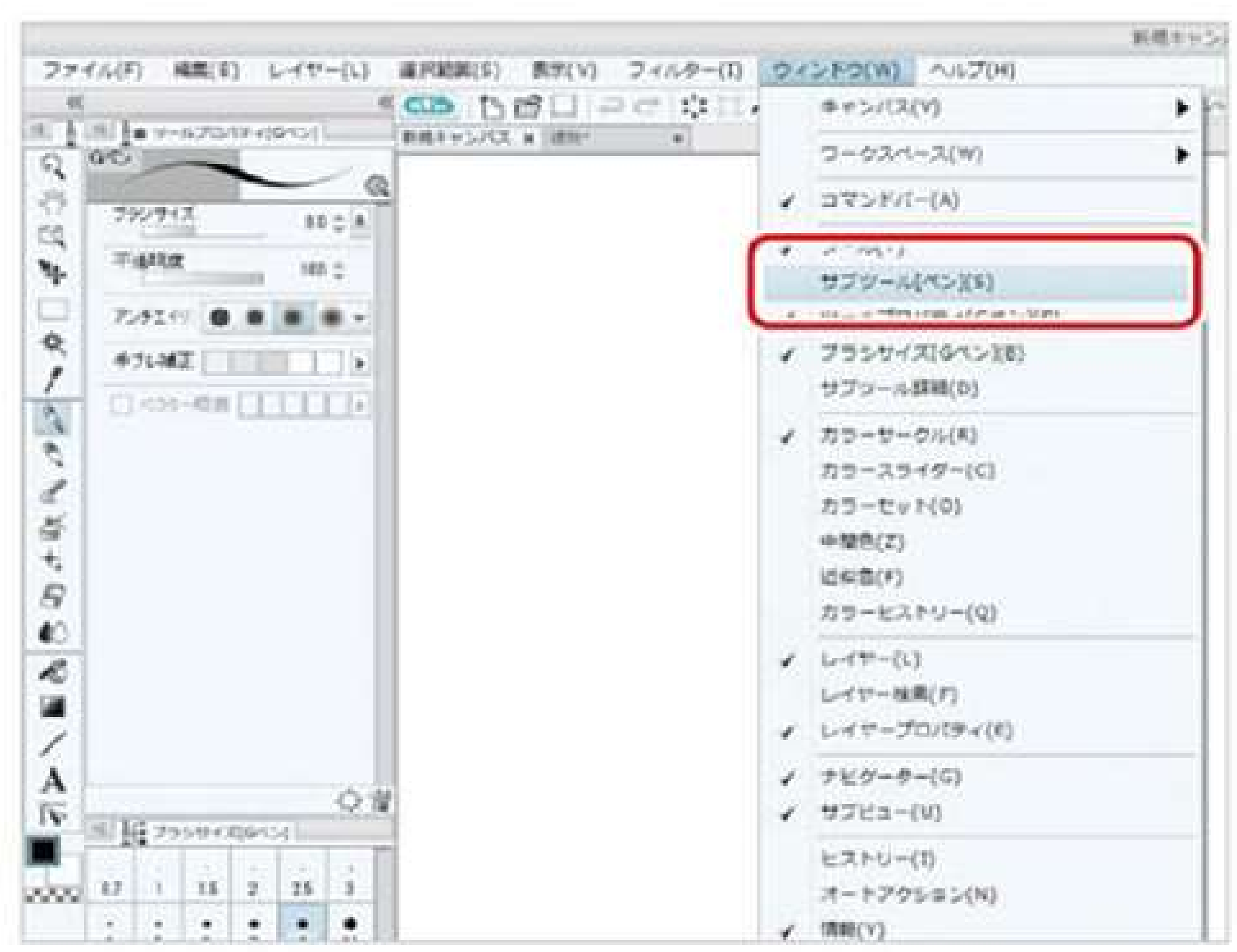
赤い線を目安にパレットを移動する

パレットの表示・非表示を切り替える

パレットの表示・非表示の切り替えは、タイトルバー左上のアイコンから操作します。アイコンをクリックして「○○パレットを隠す」を選択すると、非表示にできます。

パレットを表示するときは、「ウィンドウ」メニューを開いて、任意のパレットにチェックをつけます。パレットが重なり合って下になっているパレットも非表示ですので、チェックをつけて表示させます。





表示しているパレットにはチェックがついている

コラム

ワークスペースを登録する

画面のレイアウトを変更したときは、「ワークスペース」として登録しておきましょう。「ウィンドウ」メニューの「ワークスペース」–「ワークスペースを登録」を選んで、名前を入力すると登録できます。複数のワークスペースを登録しておけば、作業工程 に合わせて切り替えながら作業できます。



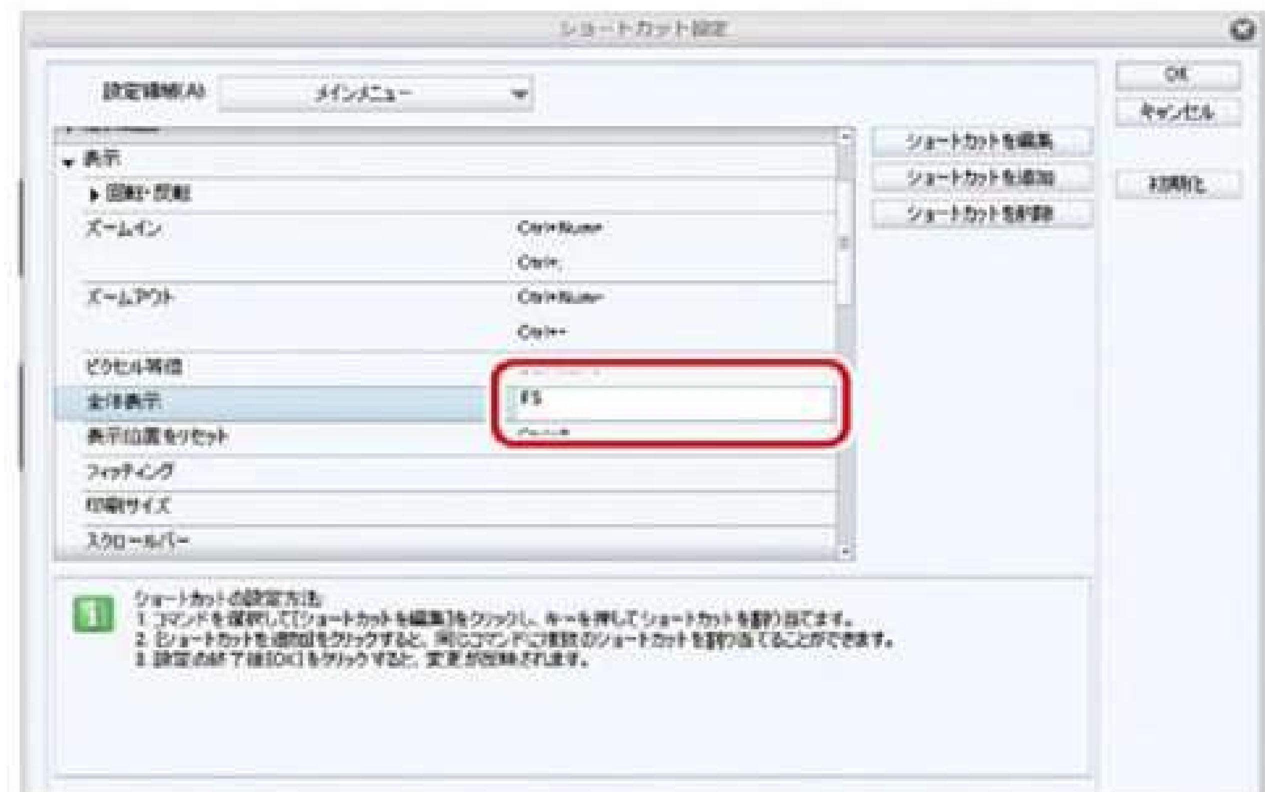
LESSON 1 作業環境を整える

3 ショートカットキーを設定する

ショートカットキーは、CLIP STUDIO PAINTの操作をキーボードを使って行う機能です。パレットやメニューを展開させずに操作できますから、作業効率が格段にアップします。活用しましょう。

ショートカットキーを編集する

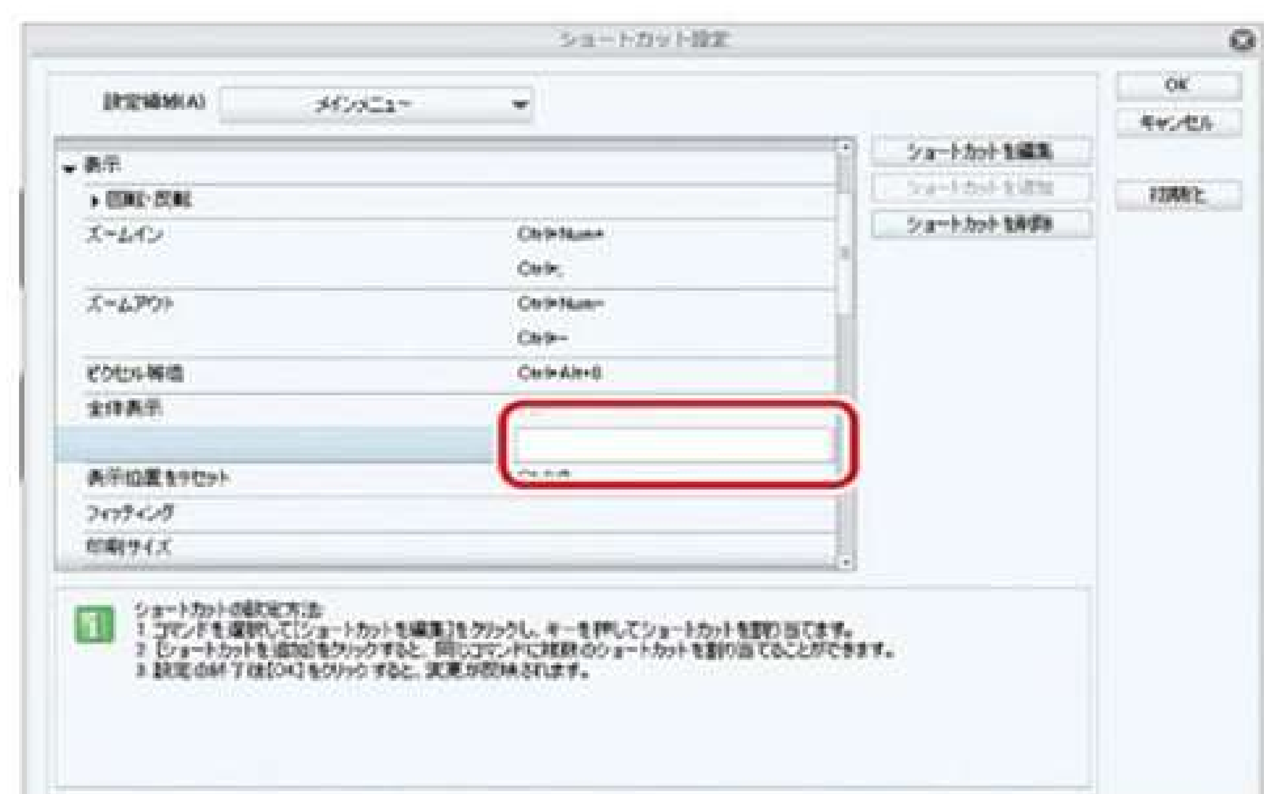
ショートカットの設定は、「ファイル」メニューの「ショートカット設定」を選び、「ショートカット設定」画面で操作します。「設定領域」から編集したいカテゴリを、一覧から項目を選んで「ショートカットを編集」をクリックし、割り当てたいキーを押します。設定したキーが、他のツールやメニューに割り当てられている場合は、メッセージが表示されますので、割り当てを変更してください。キーの割り当てが終わったら、「OK」をクリックすれば保存され、設定が完了します。



ショートカットキーを追加する

ショートカットの追加も、「ショートカット設定」画面で操作します。カテゴリの選択に続いて、一覧から追加したい項目を選びます。「ショートカットを追加」をクリックすると、入力欄が表示されますから、設定したいキーを割り当てます。

なお、不要なショートカットは、その項目を選んで「クリア」を選べば削除できます。



コラム

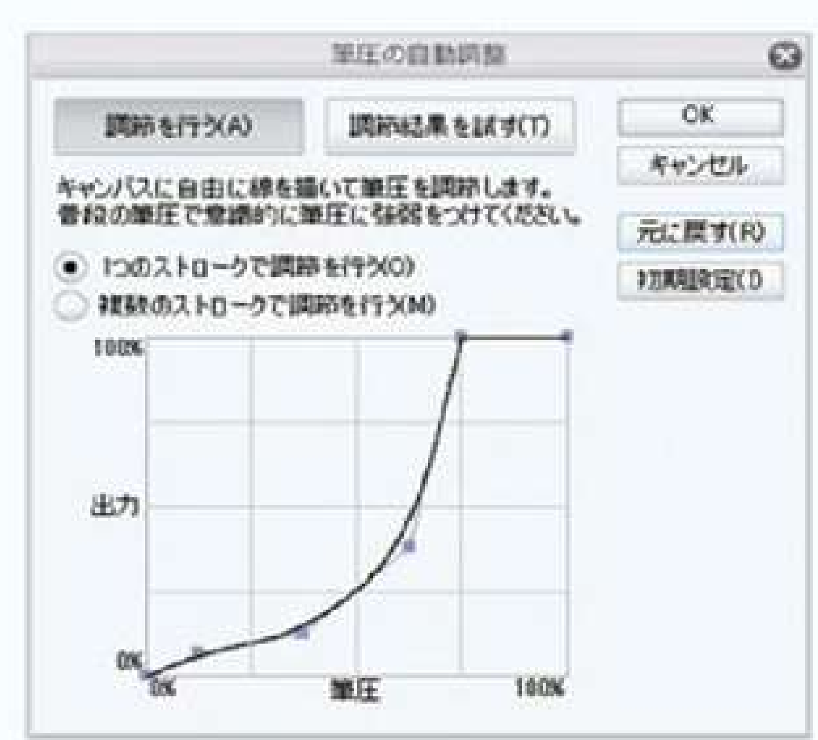
タブレットの筆圧検知レベルを調節しておこう

ペンタブレットを利用するときは、筆圧の調節をしておきましょう。自分の筆圧にあった調節ができるので、紙に描くような自然なタッチで描画できます。

筆圧は、「ファイル」メニューの「筆圧検知レベルの調節」を選んで調節します。「調節を行う」をオンにして調節方法を選び、強弱を意識してストロークします。筆圧を検知してグラフが変化しますので、「OK」を選べば設定完了です。すべてのツールに、ここでの設定が適用されます。



ストローク



コラム

CLIP STUDIO PAINT のショートカットキー

■ ツールに関するショートカットキー

＊ Macをお使いの方は、「Ctrl→ Command」、「Alt → Option」、「右ドラッグ→control+ドラッグ」に読み替えてお使いください。

ツールの切り替え	
虫めがね	/
移動（手のひら）	H（手のひら） R（回転）
レイヤー移動	K
選択範囲	M
自動選択	W
スポイト	I
ペン	P
鉛筆	P
筆	B
エアブラシ	B
デコレーション	B
消しゴム	E
色混ぜ	J
塗りつぶし	G
グラデーション	G
図形	U

ツールの選択時		
虫めがね	拡大	クリック
	縮小	Alt + クリック
移動	回転（45°刻み）	Shift+ ドラッグ
ペン・鉛筆・筆・エアブラシ・デコレーション・消しゴム・色混ぜ・塗りつぶし・図形	ブラシサイズを太くする	]
	ブラシサイズを小さくする	[
	ブラシサイズ変更	Ctrl + Alt + ドラッグ
	不透明度を上げる	Ctrl +]
	不透明度を下げる	Ctrl + [

■ コマンドに関するショートカットキー

ツールの切り替え	
新規	Ctrl + N
開く	Ctrl + O
閉じる	Ctrl + W
保存	Ctrl + S
編集	
取り消し	Ctrl + Z
やり直し	Ctrl + Y
切り取り	Ctrl + X
コピー	Ctrl + C
貼り付け	Ctrl + V
消去	Delete
選択範囲外を消去	Shift + Delete
選択範囲の解除	Ctrl + D
表示	
ズームイン	Ctrl + Num + , Ctrl + ; Ctrl + Space + 右へドラッグ（自由拡大）
ズームアウト	Ctrl + Num- Ctrl + - Ctrl + Space + 左へドラッグ（自由拡大）

全体表示	Crtl + 0（ゼロ）
表示位置をリセット	Ctrl + @
回転	Ctrl + T -（左回転） ^（右回転） Shift + Space + ドラッグ（自由回転）
パレットの表示・非表示	Tab
レイヤー	
新規レイヤー作成	Ctrl + N
下のレイヤーでクリッピング	Ctrl + Alt + G
下のレイヤーと結合	Ctrl + E
選択中のレイヤーを結合	Shift + Alt + E
表示レイヤーを統合	Ctrl + Shift + E
上のレイヤー	Alt +]
下のレイヤー	Alt + [
選択範囲	
すべてを選択	Ctrl + A
選択を解除	Ctrl + D
再選択	Ctrl + Shift + D
選択範囲を反転	Ctrl + Shift + I Shift + F7

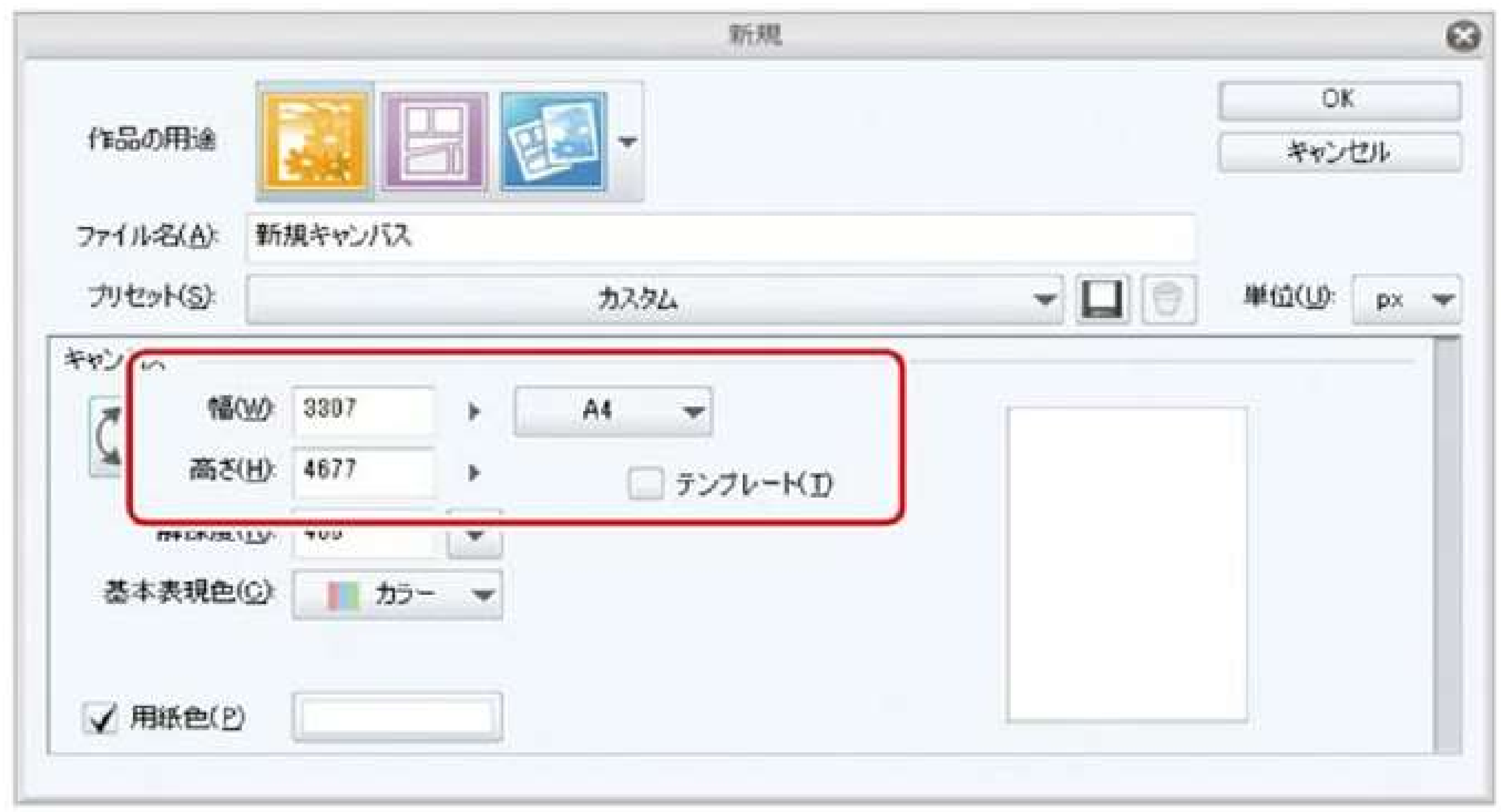
LESSON 2 下描きをする

1 キャンバスを用意する

イラストを描くには、新しいキャンバスを用意することから始まります。最初にキャンバスを準備して、「鉛筆」ツールを選んで描いていきましょう。

キャンバスを作成する

キャンバスは、「ファイル」メニューの「新規」を選んで作成します。「新規」画面では、どのような作品を描いていくのかを「作品の用途」から選び、「ファイル名」を入力します。



■ サイズ

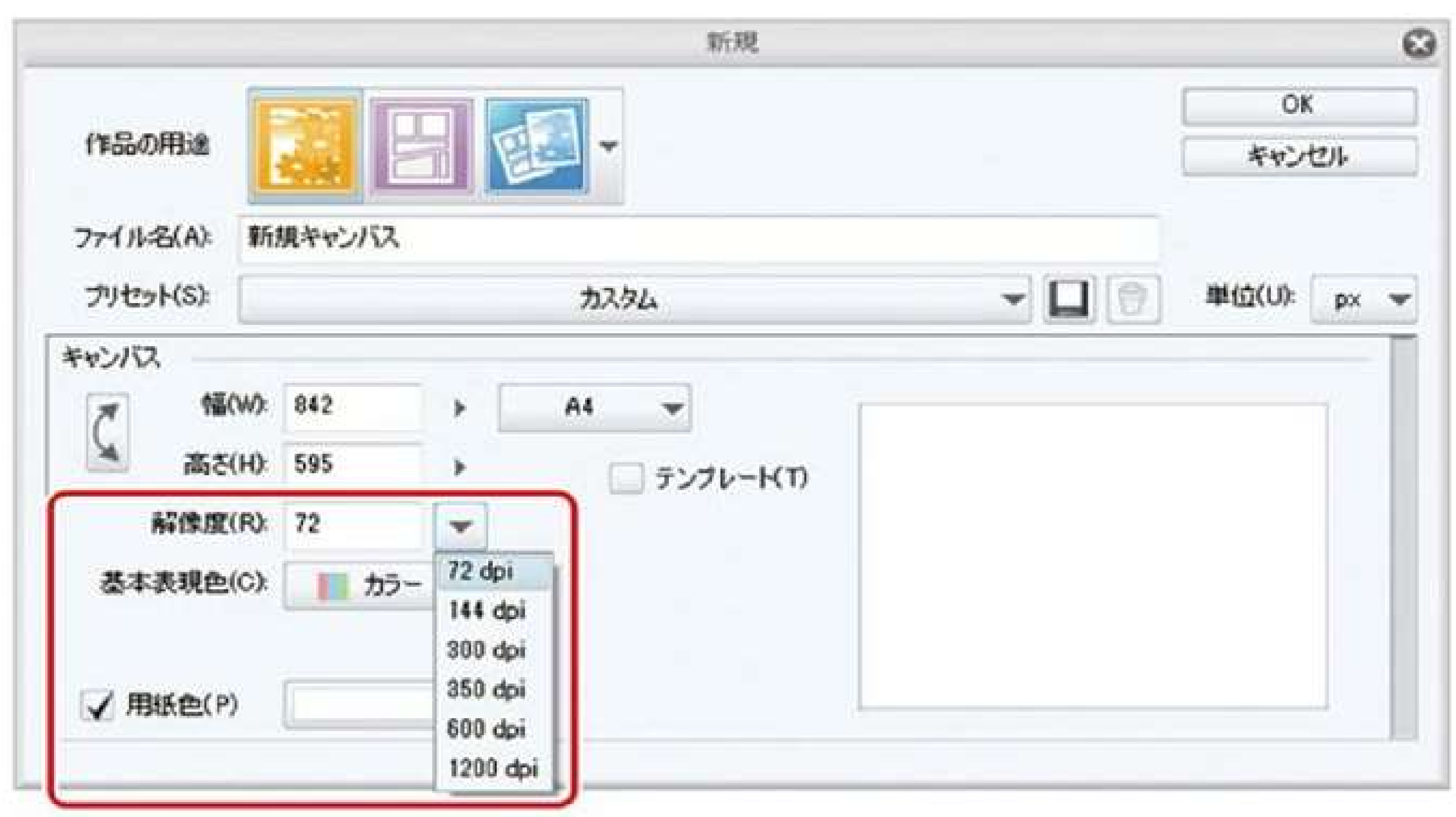
キャンバスのサイズは、プルダウンボタンで選択することも、任意に数値を指定することもできます。

■ 解像度

「解像度」の設定範囲は、72～1200dpiです。Webなどで使用する場合は72～150dpi、印刷用のカラーイラストの場合は300～350dpi、モノクロイラストの場合は600dpi以上が一般的です。用途に合わせて設定するとよいでしょう。

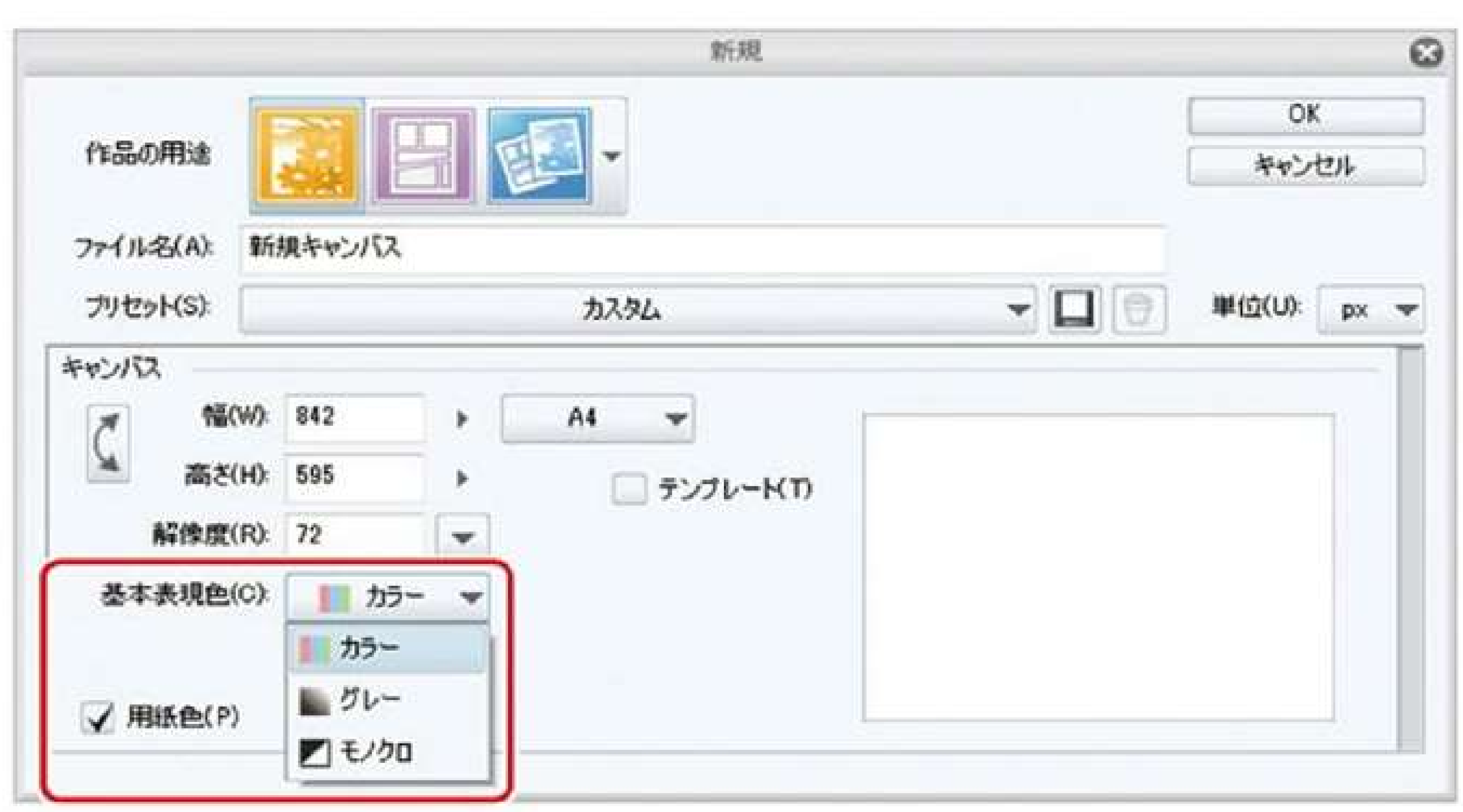
解像度を上げ過ぎると、パソコンの負荷が増えて、動作が鈍くなる可能性が出てきます。

＊本書では、イラストの一部を拡大して掲載するため、絵師の方には400dpiで描いていただいています。



■ 基本表現色

「基本表現色」は、カラー（1677万色）、グレー（256色）、モノクロ（2階調データ）の3種類から選択できます。カラーのイラストやマンガの場合は「カラー」を、階調のある白黒画像の場合は「グレー」、モノクロ印刷用のマンガのときは「モノクロ」を設定します。



2 ラフを「鉛筆」で描画する

「鉛筆」ツールは、アナログで描いたような自然な線を表現できるツールです。あらかじめ5種類の鉛筆が用意されていて、描くものによってサイズや硬さ、濃さを調整して利用します。

鉛筆ツールで線を描く

ラフの描画には、「鉛筆」ツールを使います。濃淡の出やすい「濃い鉛筆」を使うのが一般的ですが、これより柔らかいタッチの「薄い鉛筆」や硬いタッチで細い線が描ける「シャーペン」など、5種類の鉛筆が用意されています。人物や背景など、描くものによって使い分けができます。

鉛筆の種類は「サブツール」パレットで選べます。ブラシサイズや硬さ、濃度などは「ツールプロパティ」パレットで設定します。特に「硬さ」の設定は、数値が高いほどはっきりとした線になり、低いと線がぼやけて柔らかくなります。基本的に「ブラシ濃度」は100にしておきます。またペンタブレットは、力を入れると線が太くなり弱くすると細くなるので、キャンバスに線を描いて、濃度と硬さのバランスをとるようにしましょう。

濃い鉛筆	：濃淡が出やすい
薄い鉛筆	：柔らかい描き味
シャーペン	：硬いタッチ
色鉛筆	：ざらついた質感
粗い鉛筆	：粗い描き味





消しゴムツールで線を消す

描いた線の修正は、「消しゴム」ツールを使います。用途に応じて、「サブツール」パレットから消しゴムの種類を選び、「ツールプロパティ」パレットでブラシサイズや濃度などを設定します。線をドラッグすれば消えます。

「消しゴム」ツールの「硬め」や「軟らかめ」は、「ブラシ濃度」でどのくらいの強さで消すかを設定できます。濃度が高いほどきれいに消え、濃度が低いと薄くなぞった感じになります。また、「鉛筆」ツールと同じように「硬さ」の設定もできますので、シーンに合わせて「濃度」や「硬さ」の設定を変えるとよいでしょう。消しムラを作らないように、通常は硬めを選び、濃度も100にしておきます。

硬め	：強弱をつけて消す
軟らかめ	：エッジをぼかして消す
ざっくり	：均一の太さで消す
ベクター用	：ベクターレイヤー上の線を消す
レイヤー貫通	：選択レイヤーに関係なくドラッグした部分を消す





ラフは下描きレイヤーを利用する

ラフや下描きを描く際に便利なのが、下描きレイヤーです。通常のレイヤーと同じように描画できますが、「塗りつぶし」ツールや「自動選択」ツールを利用するときに、参照先レイヤーから外したり、印刷設定で「下描きを印刷しない」といった設定ができます。

「レイヤー」パレットでレイヤーを右クリックし、「レイヤー設定」−「下描きレイヤーに設定」を選択すると設定できます。下描きレイヤーに設定されると、レイヤーの右側に鉛筆アイコンが表示されます。



下描きレイヤーには鉛筆アイコンが表示される

キャンバスを拡大・縮小して描こう

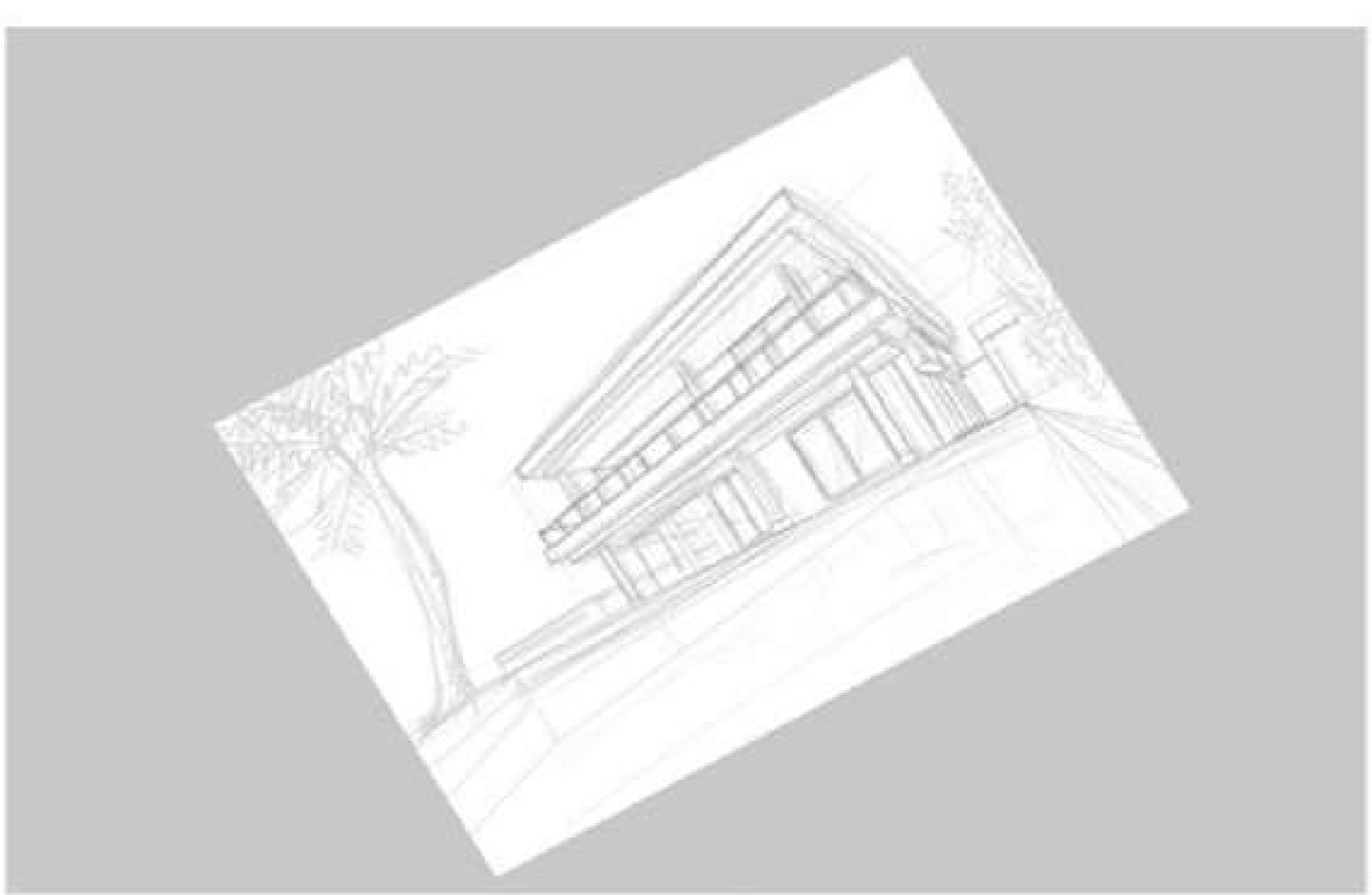
イラストを描くときは、キャンバスの表示を拡大・縮小したり、回転や反転させて切り替えながら描きます。キャンバス下部のキャンバスコントローラーや、「ナビゲーター」パレットのアイコンを使って切り替えます。ショートカットキーを利用する人も多いでしょう。

キャンバスの拡大・縮小は、スライダーを左へ動かすと小さく、右へ動かすと大きく表示できます。また、「−」や「＋」でも操作できます。

キャンバスの回転もスライダーを使うと便利です。左へ動かすと左回転、右へ動かす右回転になります。「左回転」や「右回転」は、15°単位（初期値）に回転できます。「回転をリセット」でリセットします。


縮小表示


拡大表示


回転



「ナビゲーター」パレット

コラム

スキャンした下絵の汚れをとる

フィルターを使って汚れをとる

ページ全体や選択範囲のゴミを一括して取り除きます。「フィルター」メニューの「線画修正」–「ごみ取り」を選び、ゴミとして認識する最大サイズを指定します。「モード」では、対象色（ゴミとして認識する色）と描画する色（ゴミを塗りつぶす色）の組み合わせを選びます。スキャンをした白い紙に描いた下絵の汚れをとるときは、「白地の中の点を消す」を使います。



線修正ツールで消す

「線修正」ツールの「ごみ取り」は、キャンバス上の細かいゴミを自動的に検知して取り除く機能です。フィルターの設定と同じことができますが、イラストの一部をピンポイントで範囲を指定して消す場合に適しています。「ツールプロパティ」パレットで「ごみのサイズ」や「モード」を設定できます。





色調補正で全体的な汚れやくもりをとる

全体的な汚れやくもりをとるときは、「編集」メニューの「色調補正」–「レベル補正」を使います。グレーの汚れは白く飛ばし、白い部分はより白に、黒い部分はくっきりと出るように調整できます。

また、簡単に「明るさ・コントラスト」で、明るさの数値を上げるだけでも、キャンバス上の細かいゴミを飛ばすことができます。



グラフ右側が紙の汚れ。△と▲を汚れのない箇所に移動する



「明るさ・コントラスト」を使う

用紙の白部分を透明にする

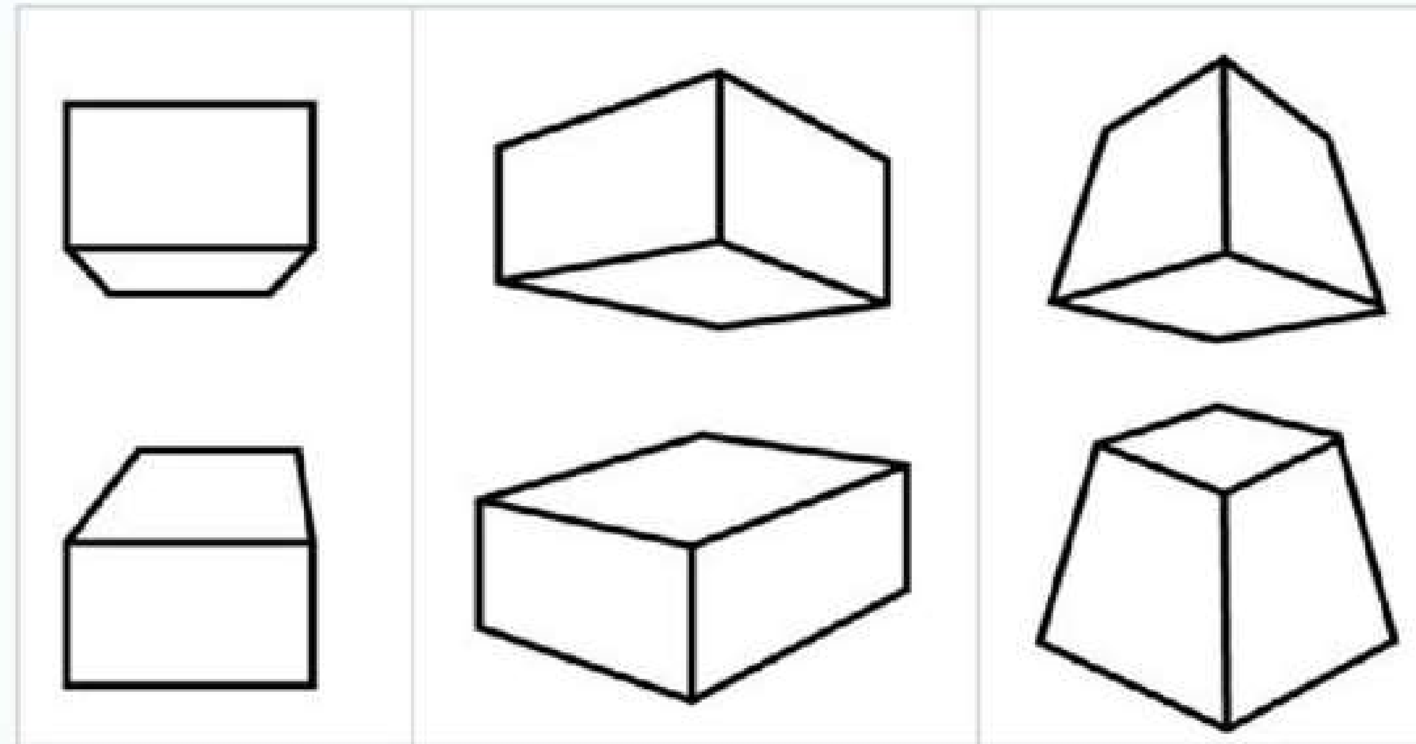
「編集」メニューの「輝度を透明度に変換」は、白に近い部分を透明にし、黒に近い部分を不透明にする機能です。スキャナで取り込んだ画像の背景は、透明ではなく用紙の白色がそのまま取り込まれています。そのため、白を透明にすることで、背景に残っているゴミも取り除くことができます。

コラム

パース定規を利用して建物を描く

遠近感を表現する手法のひとつに透視図法があります。3次元の物体を平面上に描く方法で、一般的に1点透視、2点透視、3点透視に分類されます。1点透視は物を正面から見た構図、2点透視は物をななめ横から見た構図、3点透視はアオリやフカンの構図に利用されます。

ここでは、2点透視を利用して左手前から建物を見ている構図を作成しています。



1点透視　2点透視　3点透視

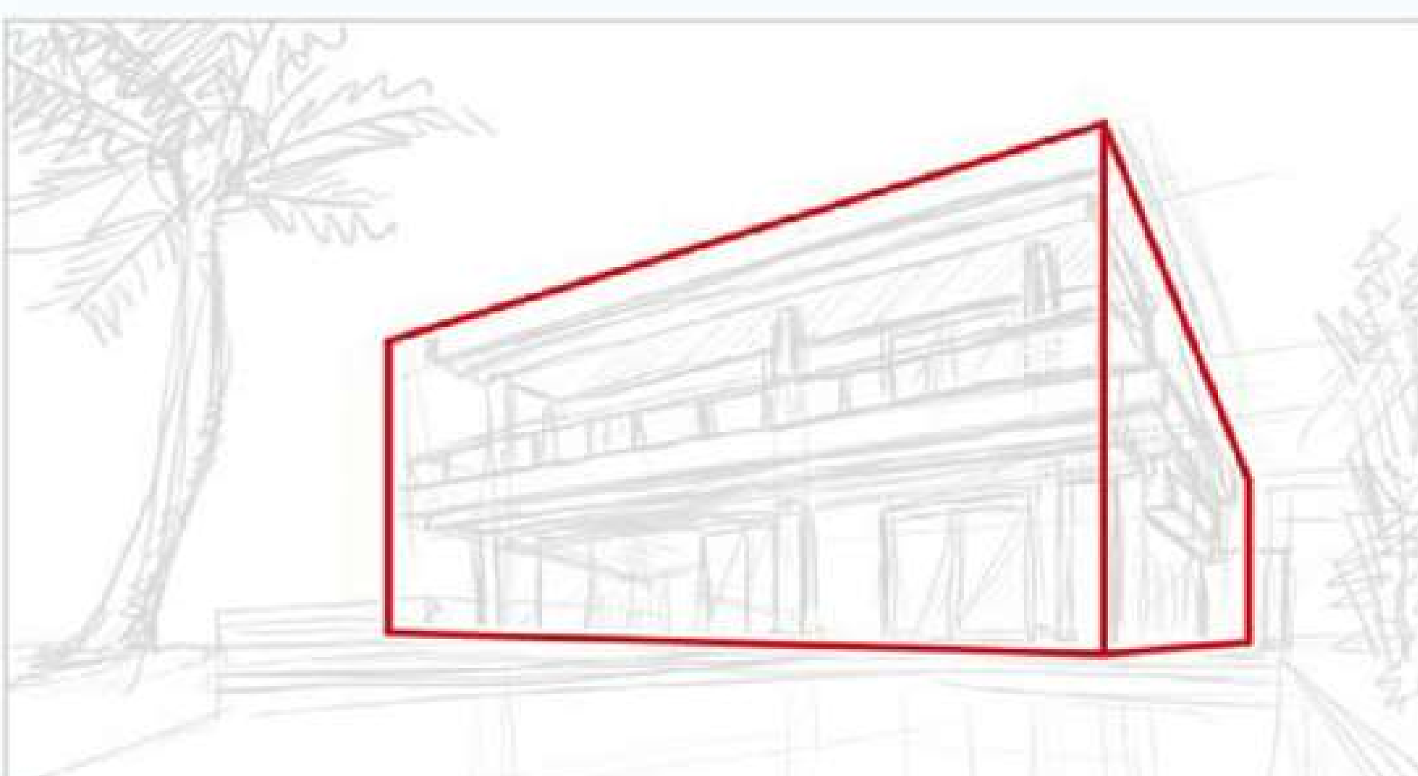
(1) アナログで描いたラフを取り込む

アナログで描いたラフをスキャナで取り込み、ラフにパース定規を合わせて建物を描いていきます。

最初に、「ファイル」メニューの「読み込み」–「スキャナ」を選択してラフを取り込みます。パース定規が見えやすいように、ラフの「不透明度」を下げておきます。



ラフをスキャナで取り込み、不透明度を下げる



建物を左手前から見て2点透視の構図を作る

(2) パース定規を作る

「レイヤー」メニューの「定規・コマ枠」–「パース定規の作成」を選択します。「パース定規の作成」画面で「2点透視」を選び、「レイヤーを新規作成」をオンにします。パース定規のレイヤーが新規に作成されます。





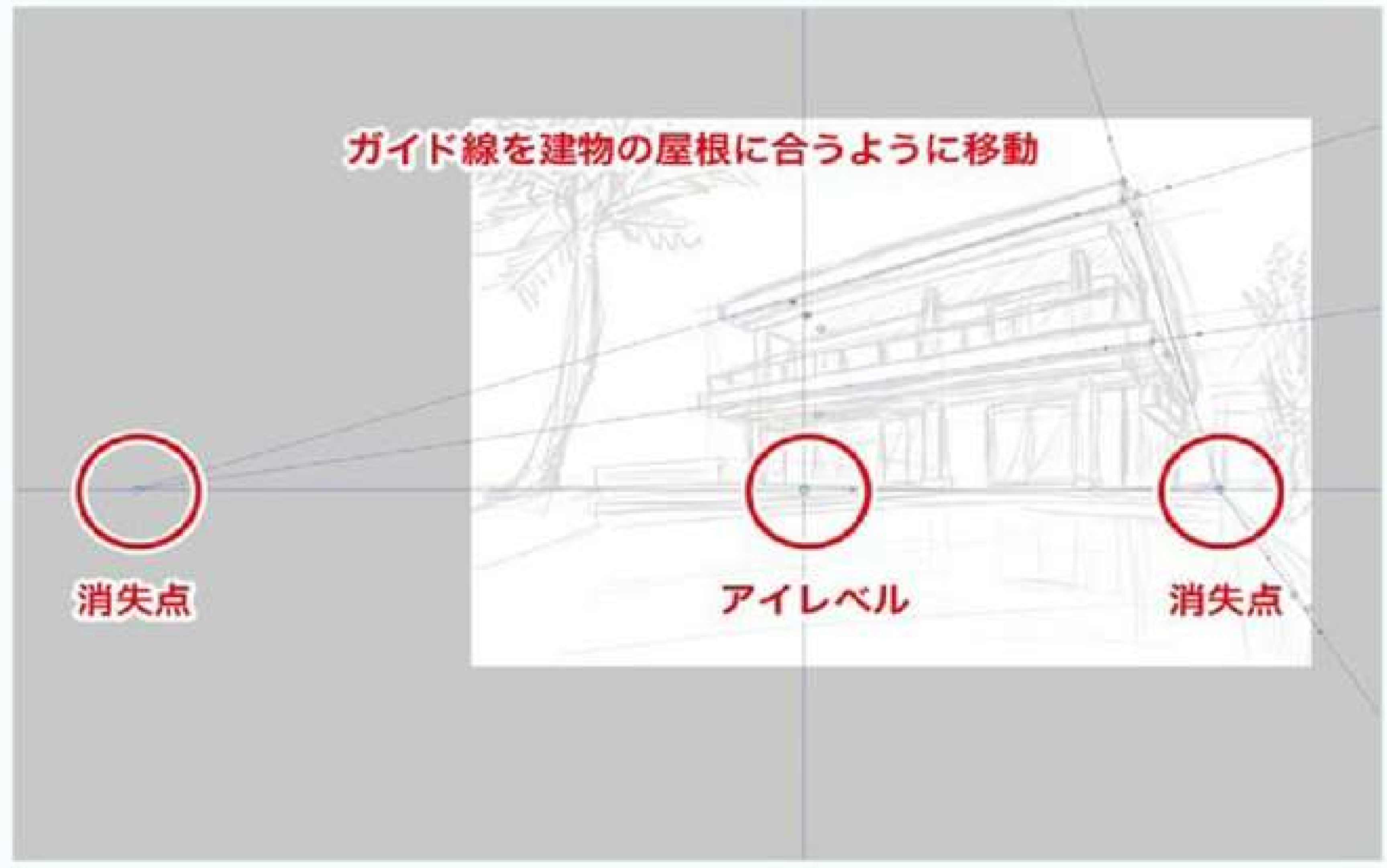
2点透視のパース定規が表示される

(3) アイレベルや消失点を移動してパースを取る

ラフの段階でアイレベル（目の高さ）がわかっているときは、アイレベルを配置してからガイド線を動かして消失点（物の幅、高さ、奥行きが収束する点）を決めます。

「オブジェクト」ツールでパース定規をクリックすると、ハンドルが表示されます。アイレベル（緑色）を建物手前に配置し、ガイド線（白色）を建物のまっすぐな線に重ねるように移動して消失点（青色）を配置します。このとき、「オブジェクト」ツールの「ツールプロパティ」パレットで「アイレベルを固定」にチェックをつけ、消失点を動かすときにアイレベルが動かないよう固定しておきます。





アイレベルを建物手前に配置。ガイド線を建物に沿わせながら消失点を決める

(4) パース定規に合わせて建物を描く

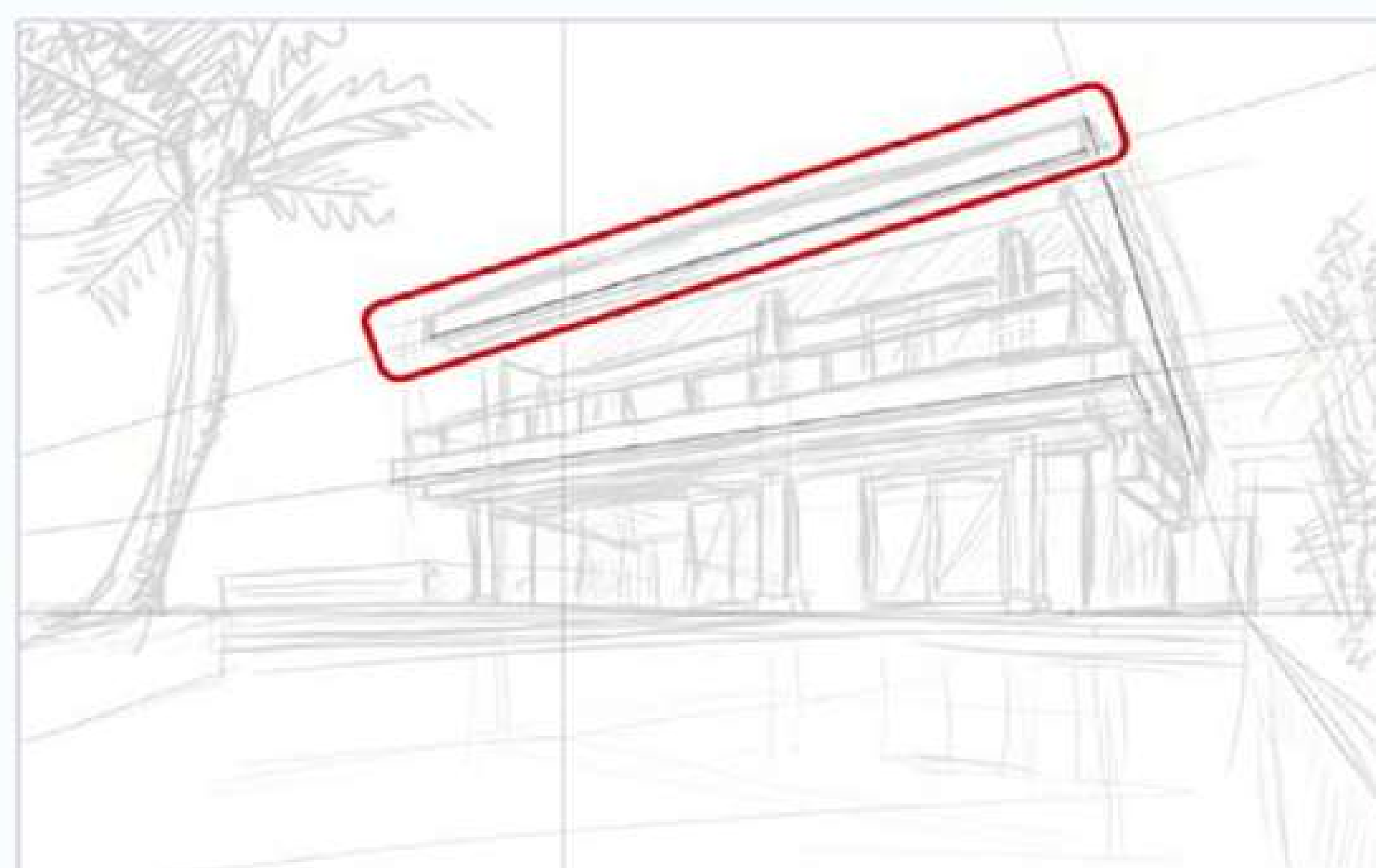
コマンドバーの「特殊定規にスナップ」をオンにして、パース定規に沿って描画します。

最初に、斜め横のラインになる屋根とベランダ部分を描きます。「特殊定規にスナップ」されているので、ガイド線に沿って動かすだけで斜めラインを描くことができます。パース定規に合わせる必要がない部分は、「特殊定規にスナップ」をオフにします。パース定規やラフの表示・非表示を切り替えながら描いていきます。

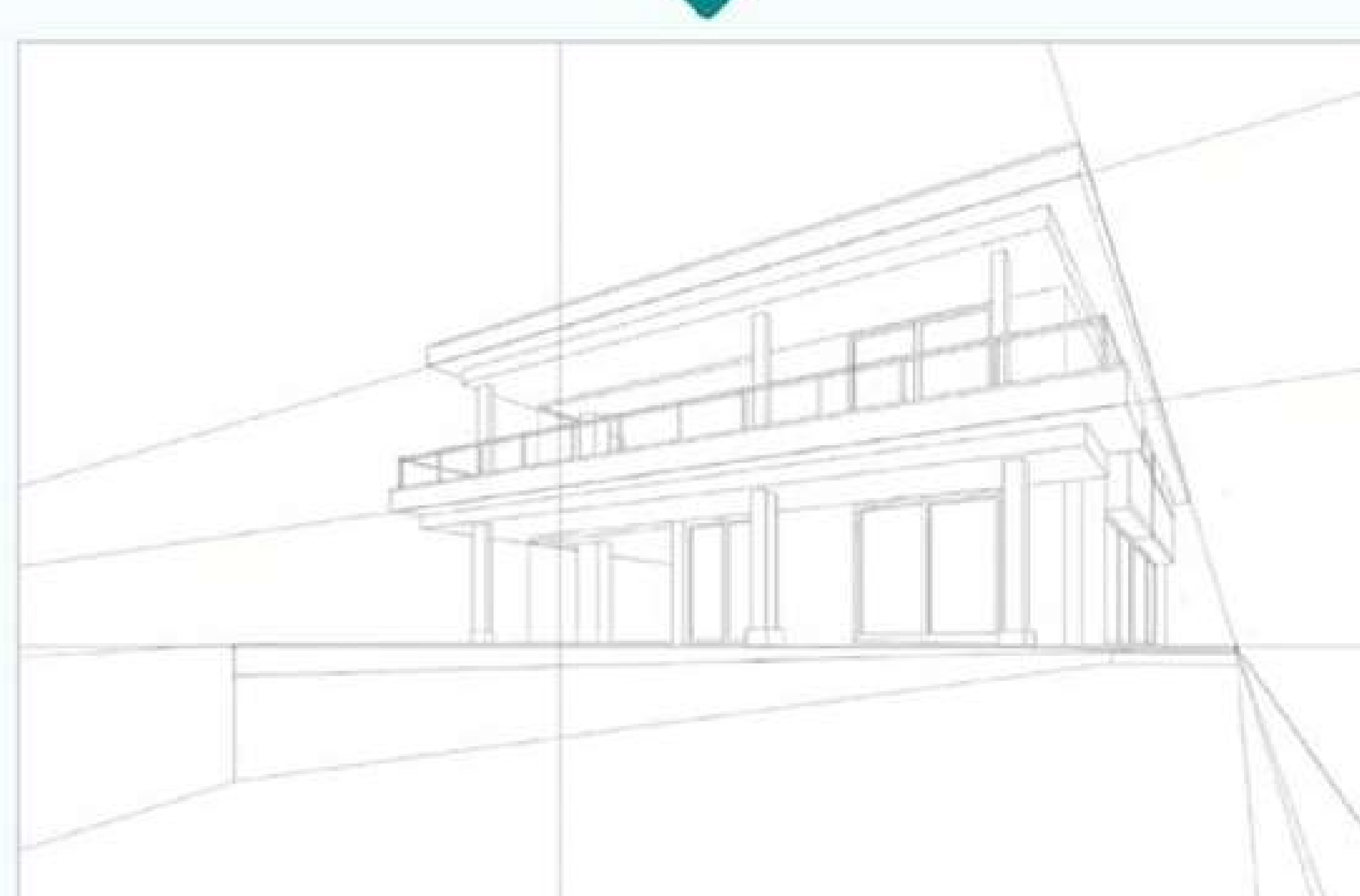


「特殊定規にスナップ」をオンにして描く

＊パース定規では、XYZ軸それぞれにスナップのオン/オフを決定できます。設定がオフにされていると「特殊定規にスナップ」をオンにしてもスナップされません。



ガイド線をなぞるように線を引いていく



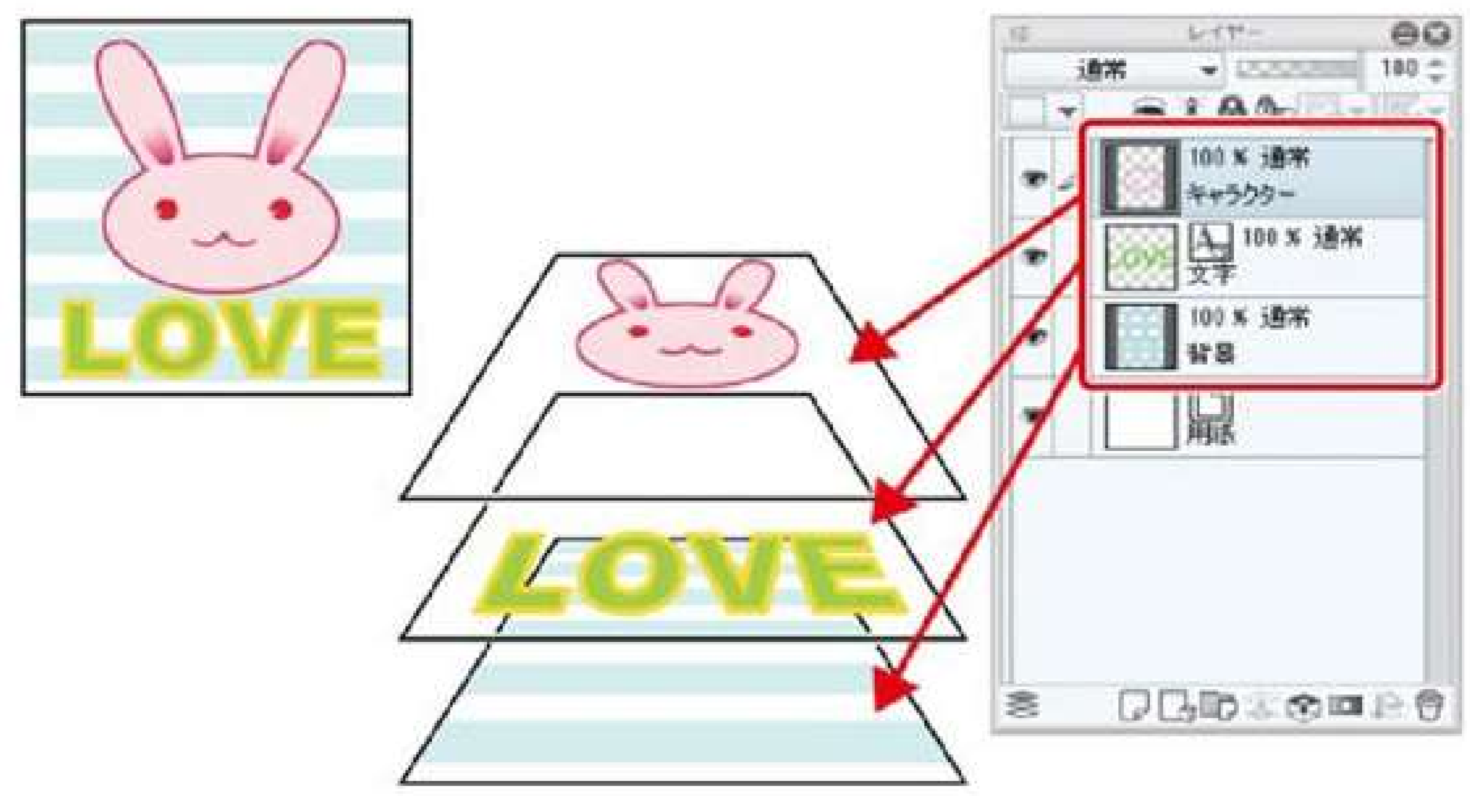
1 レイヤーを作成する

レイヤーとは、透明のシートのようなもので、このシートが重なり合ってひとつのイラストを表現します。ここでは、レイヤーの作成や表示・非表示など、レイヤーに関する操作を紹介します。

レイヤーとは

デジタルイラストでは、「レイヤー」という透明なシートを使ってイラストを描きます。この透明なシートに描いたイラストを重ね合わせて一枚のイラストとして表現しています。上にあるレイヤーが優先されるため、同じ個所に色が塗られていると、上のレイヤーの色が表示されます。

このように、ひとつのイラストをパーツや色ごとにレイヤー分けすることで、パーツを編集したいときにはパーツの描かれているレイヤーを、色を変えるときは変えたい色がのっているレイヤーというように、レイヤー単位で修正したり、色を変えることができます。



レイヤーを作成する

通常イラストを描くレイヤーは、「レイヤー」メニューの「新規レイヤー」-「ラスターレイヤー」を選び、「新規ラスターレイヤー」画面で名前を入力して作成します。作成されたレイヤーは、「レイヤー」パレットに表示されます。

「レイヤー」パレットで、目のマークがついているレイヤーが表示されているレイヤーです。目のマークをクリックすると、レイヤーの表示・非表示の切り替えができます。

また、鉛筆マークのあるレイヤーは作業中のレイヤーです。イラストを描く際は、間違えて他のレイヤーに描いてしまわないよう、鉛筆マークを確認してから描くようにしましょう。他のレイヤーに描いてしまうことは、とても多いミスのひとつです。

レイヤーを削除するときは、対象のレイヤーを選んでゴミ箱アイコンをクリックします。



コラム

ラスターレイヤーとベクターレイヤー

ラスターレイヤーとは、ラスター画像（ドットで記録される画像）を扱えるレイヤーです。拡大すると画像が粗くなりますが、細かい描画が可能で、線画や塗りなどすべての作業が行えます。ベクターレイヤーは、ベクター画像（線や点、文字などの情報でできる画像）を扱えるレイヤーです。画像を拡大しても線の美しさを保つことができますが、塗りつぶしやぼかしなどができないので、線を描く以外の作業には向いていません。

2 「ペン」ツールで清書する

新規レイヤーの準備ができたら、「ペン」ツールを使って線画を描いていきましょう。豊富にペンが用意されているので、目的に合わせてペンを選び、ブラシサイズなどの設定を変更して線画を描きます。

線画のペンを選ぶ

CLIP STUDIO PAINT の「ペン」ツールには、「Gペン」や「丸ペン」など6種類のペンが用意されています。どのペンも筆圧に応じて強弱のある線を引くことができるので、線画を描くペンとして利用するとよいでしょう。

各ペンは、「ツールプロパティ」パレットや「サブツール詳細」パレットで、ブラシサイズや不透明度、アンチエイリアスなどの設定が行えます。設定によってペンの描き味も変化しますから、描く対象に応じて変更するようにします。

Gペン	：線の強弱をつけやすい
丸ペン	：細い線が引ける
カブラペン	：強弱が少ない線が引ける
カリグラフィ	：ねじれた線を引く
効果線用	：強弱のはっきりした線
ざらつきペン	：ざらつき感のある線

一般的な線画は、「Gペン」または「カブラペン」で描くことが多い



「サブツール」パレットからペンを選ぶ



「ツールプロパティ」パレットで選択したペンの設定をする



「サブツール詳細」パレットで、さらに詳細な設定をする

■濃淡をつける

線に濃淡をつけるときは、「ツールプロパティ」パレットの「不透明度」の調整をします。数値が高いほど描画が濃くなり、低いほど薄くなります。線画を描くときは、最初は不透明度を100にして、筆圧で濃度を調節するようにしたほうがよいでしょう。





■ギザギザを目立たなくする

「アンチエイリアス」の設定によって、線の輪郭を滑らかにし、ギザギザ感を目立たなくします。「無し」「弱」「中」「強」から選択できます。

拡大したときにギザギザしてほしくないときは、「アンチエイリアス」をかけておきます。また、初心者は「手ブレ補正」を強く入れておくほうがよいでしょう。


アンチエイリアス「強」


アンチエイリアス「無し」



線画を描く

線画は、ラフをなぞるように描いていきますが、線の勢いが失われないように、はみ出しなどを気にせずに思いきり線を描きます。線画を描くときは、あらかじめラフレイヤーの「不透明度」を下げておきます。また、キャンバスを拡大したり、回転や反転させたり、ラフレイヤーを非表示にして描いた線画を確認するとよいでしょう。





線を修正する

線を修正するときは、「消しゴム」ツールを使います。「消しゴム」ツールを選び、「ツールプロパティ」パレットで「ブラシサイズ」を調整して線をドラッグします。間違えて消してしまったときは、Ctrl＋zキーでやり直しができます。


硬め　軟らかめ　ざっくり





コラム

線をうまく描くために

下描きでうまく描けたと思っても、清書してみたら印象が違って見える、ということもあります。線をうまく描くために、次の点に気をつけて描画してみましょう。

- 線の太さを意識し、強弱をつけて描く
- 塗りやすくするため、線の境目があかないようにする
- 細かなところを描くときは拡大し、長い線を描くときは縮小する
- 左右にぶれがないか反転してチェックする

コラム

慣れてきたらペンごとに筆圧を設定しよう

CLIP STUDIO PAINTでは、個々のペンに筆圧の設定をすることができます。ペンタブレットを押したときに、どのぐらいの太さで描画するかを決める設定です。

ペンごとの筆圧は、「ツールプロパティ」パレットの「ブラシサイズ」横のボタンをクリックし、「ブラシサイズ影響元設定」で設定します。「筆圧」にチェックを入れ、「筆圧設定」のグラフを操作します。

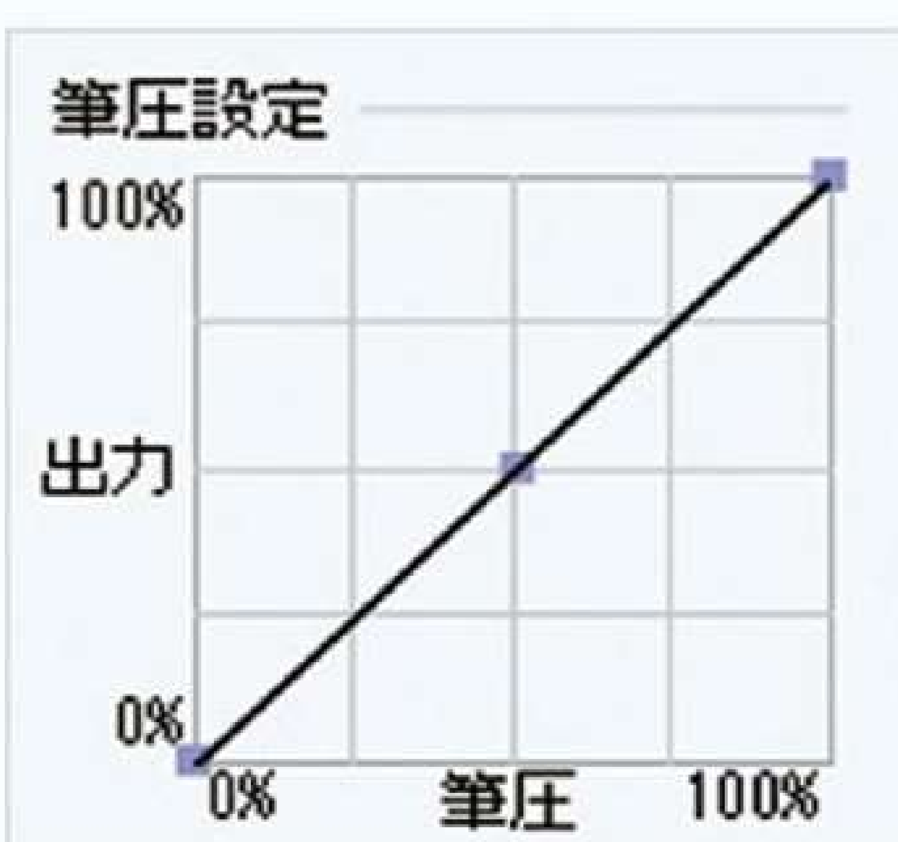


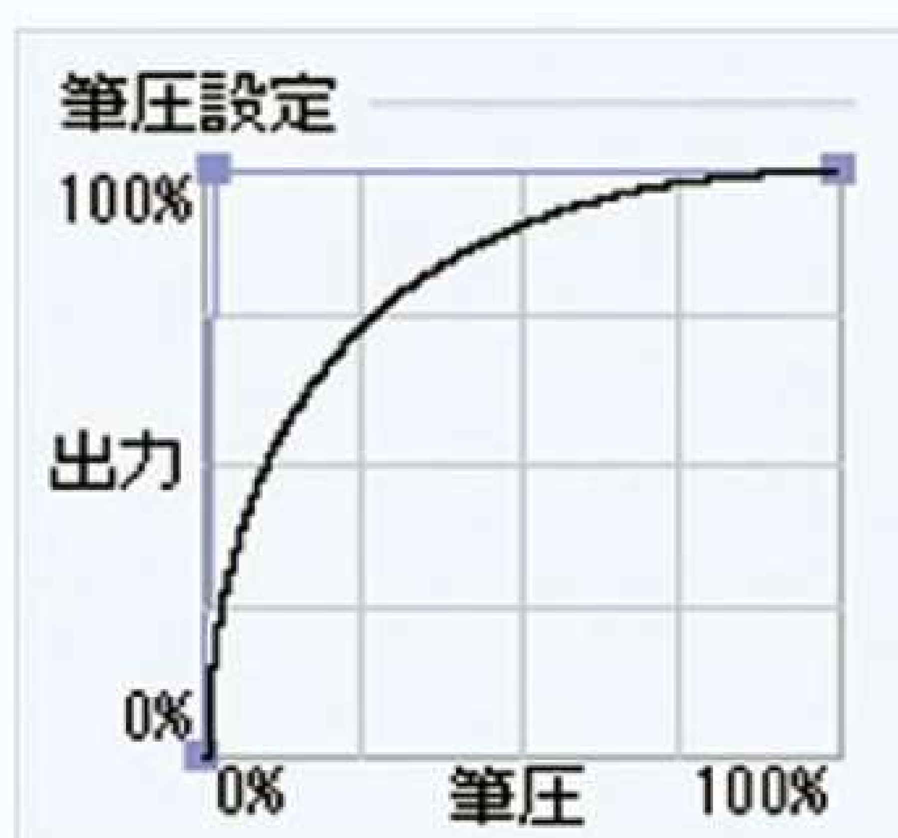
「筆圧」がオンのとき



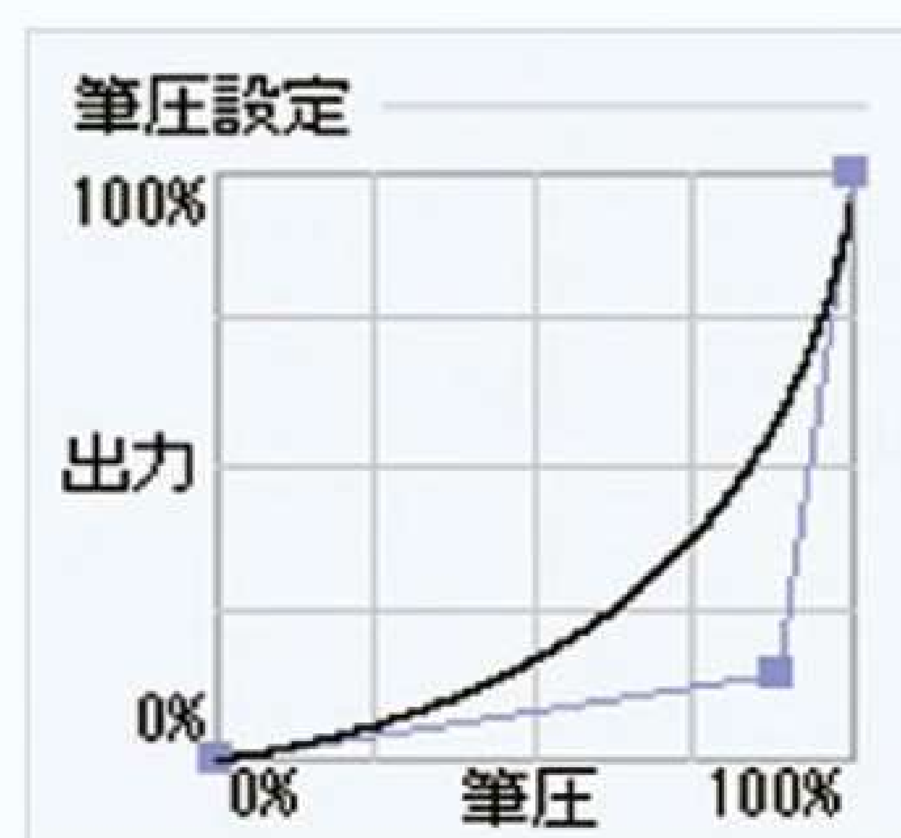
「筆圧」がオフのとき

グラフをドラッグすると曲線が変化するので、自分に合った曲線を描きます。左図の正比例のグラフは、筆圧のかかり具合がそのままブラシサイズに反映されます。グラフの膨らみが上方向へいくほど柔らかい描き味になり、逆に下方向へいくほど固い描き味になります。筆圧は個人差がありますから、自分の好みに調整するとよいでしょう。





柔らかい描き味



固い描き味

コラム

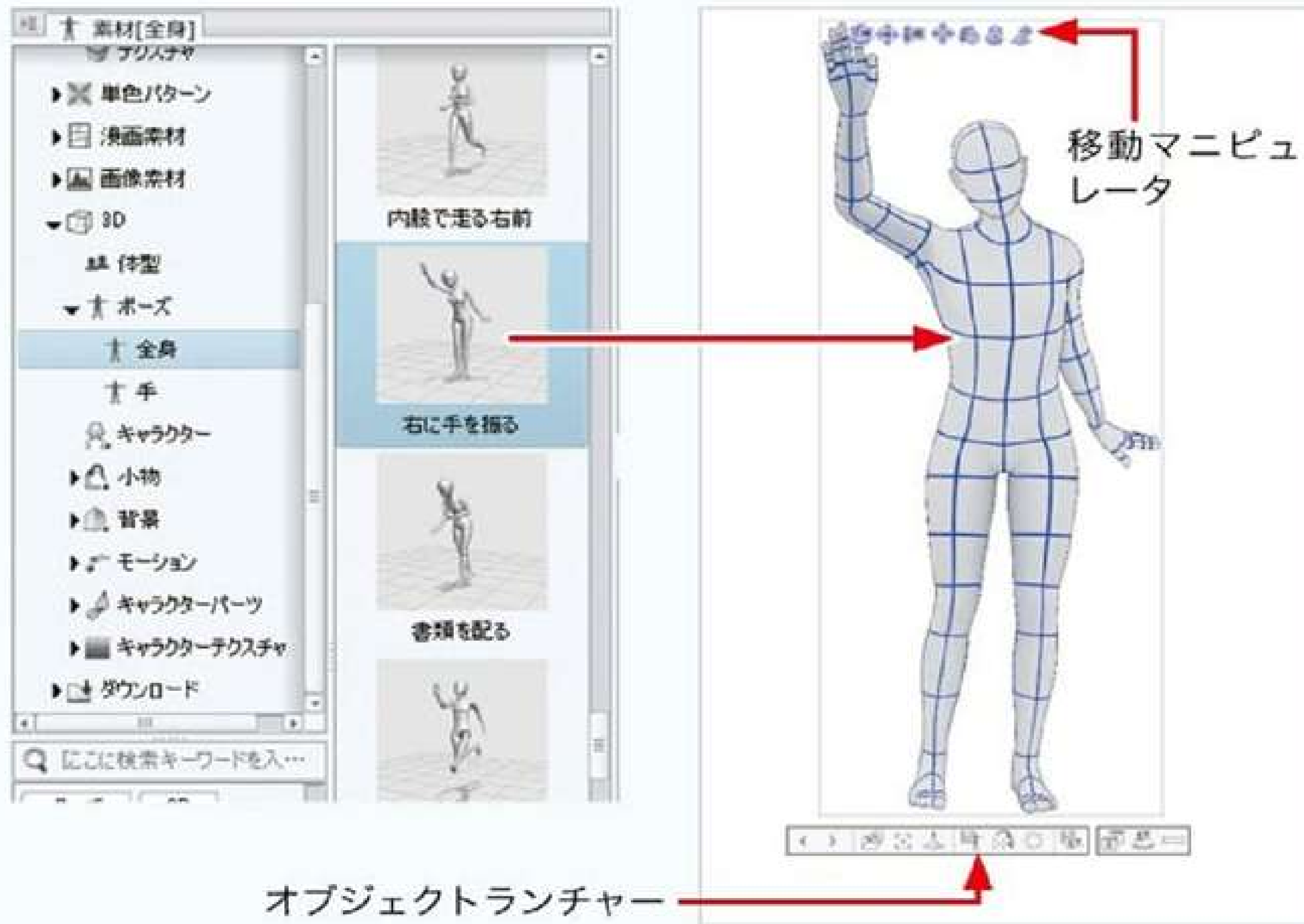
3D素材を利用してキャラクターを描く

CLIP STUDIO PAINTの「3Dデッサン人形」を利用してポーズやアングルを決め、イラストのアタリとして活用する方法を紹介します。

まず、どんなポーズのキャラクターにするのか、どんな構図にするのか、おおまかにイメージを固めてから始めましょう。

(1) 3Dデッサン人形をキャンバスに置く

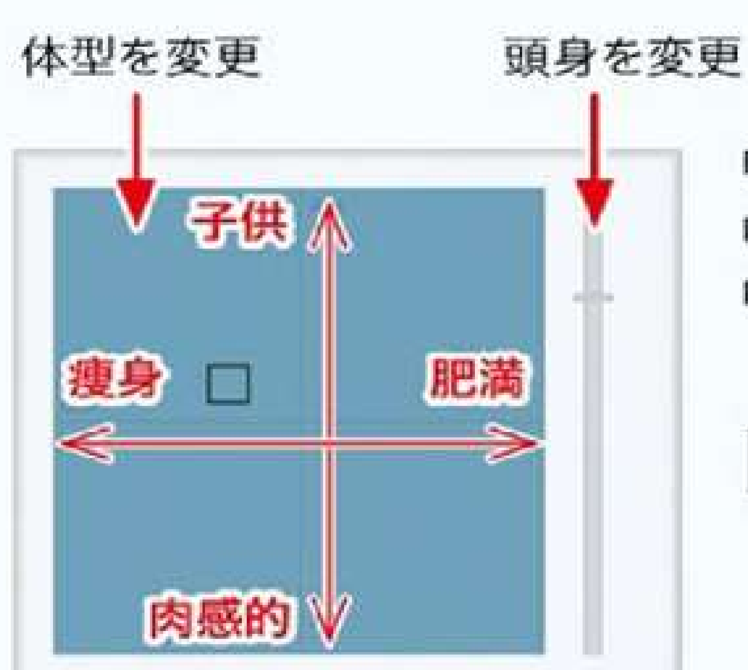
「素材」パレットで「3D」フォルダーを選択し、「ポーズ」–「全身」を選択します。まず、イメージに近いポーズの素材がないかを探してみましょう。素材が決まったら、キャンバスにドラッグ＆ドロップします。3D素材を貼り付けると、3次元の座標空間を持つ3Dレイヤーが作成され、3D空間内に配置されます。



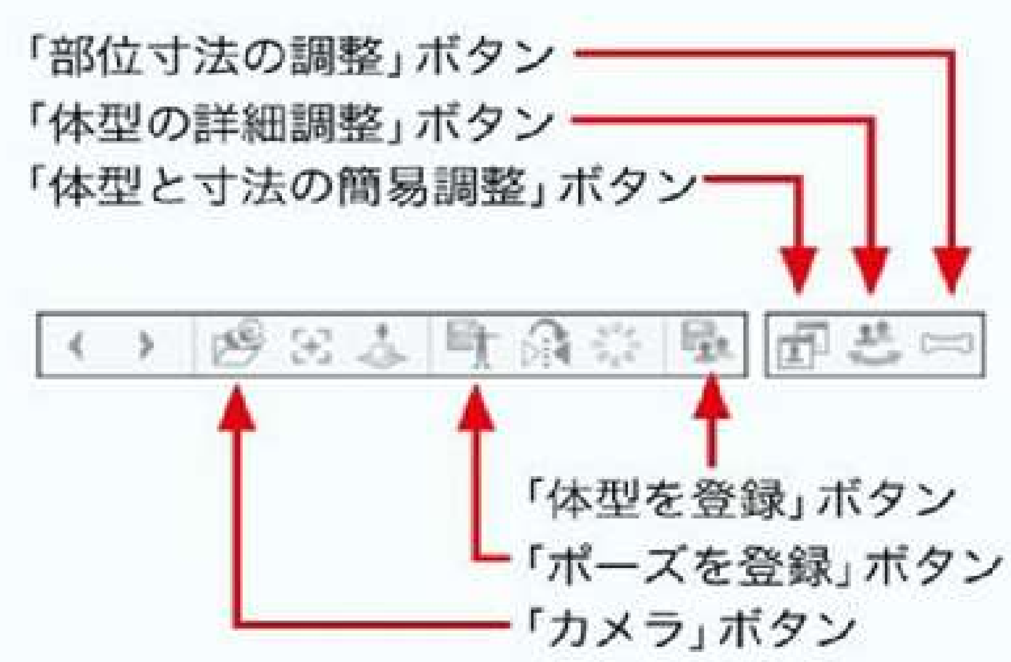
(2) 3Dデッサン人形の体型を変更する

描きたいキャラクターにあわせて、3Dデッサン人形の体型を変更します。

「オブジェクトランチャー」の「体型と寸法の簡易調整」を使うと、「体型」と「頭身」を簡単に変更できます。また、「体型の詳細調整」ボタンや「部位寸法の調整」ボタンで、体型の細かな設定ができます。「体型を登録」ボタンをクリックすると、体型を素材として登録できます。



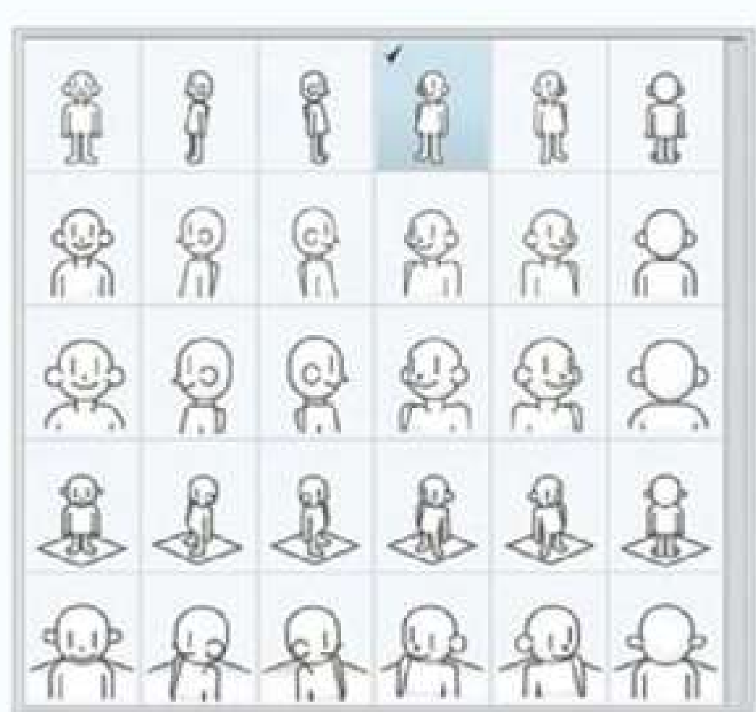
「体型と寸法の簡易調整」画面



(3) 視点（カメラ）の位置を変える

キャラクターを見る位置、つまりカメラの角度や位置を調整します。カメラは、ただやみくもに動かしても目的のアングルにはなりません。どこから3Dデッサン人形を見たいのかを明確にして、カメラの位置を決めるようにしましょう。

慣れないうちは、「オブジェクトランチャー」の「カメラ」ボタンをクリックして、カメラアングルの一覧からアングルを選択して、だいたいのカメラ位置を決めてから、「移動マニュピレータ」で微調整するとよいでしょう。


カメラアングルの一覧



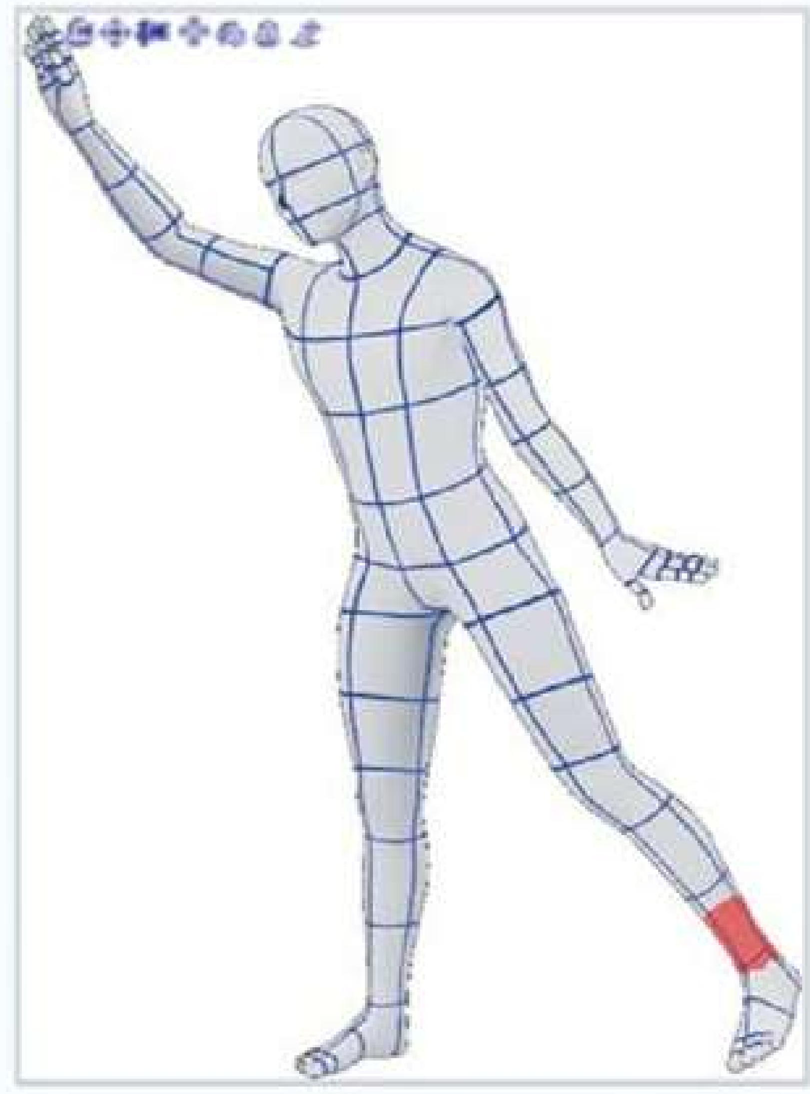
3D素材を見る角度（方向）を変更するには、❶「カメラの回転」をドラッグするか、キャンバスの3D素材が存在しない箇所をドラッグする。カメラの移動中は、3D空間のグリッドも一緒に動く。
3D素材を見る高さや、水平方向の位置を変更するには、❷「カメラの平行移動」をドラッグするか、キャンバスをマウスのホイールボタン（中央ボタン）でドラッグする。
3D素材からの距離を変更するには、❸「カメラの前後移動」をドラッグするか、キャンバスを右ドラッグで上下に動かす。

(4) ポーズをつける

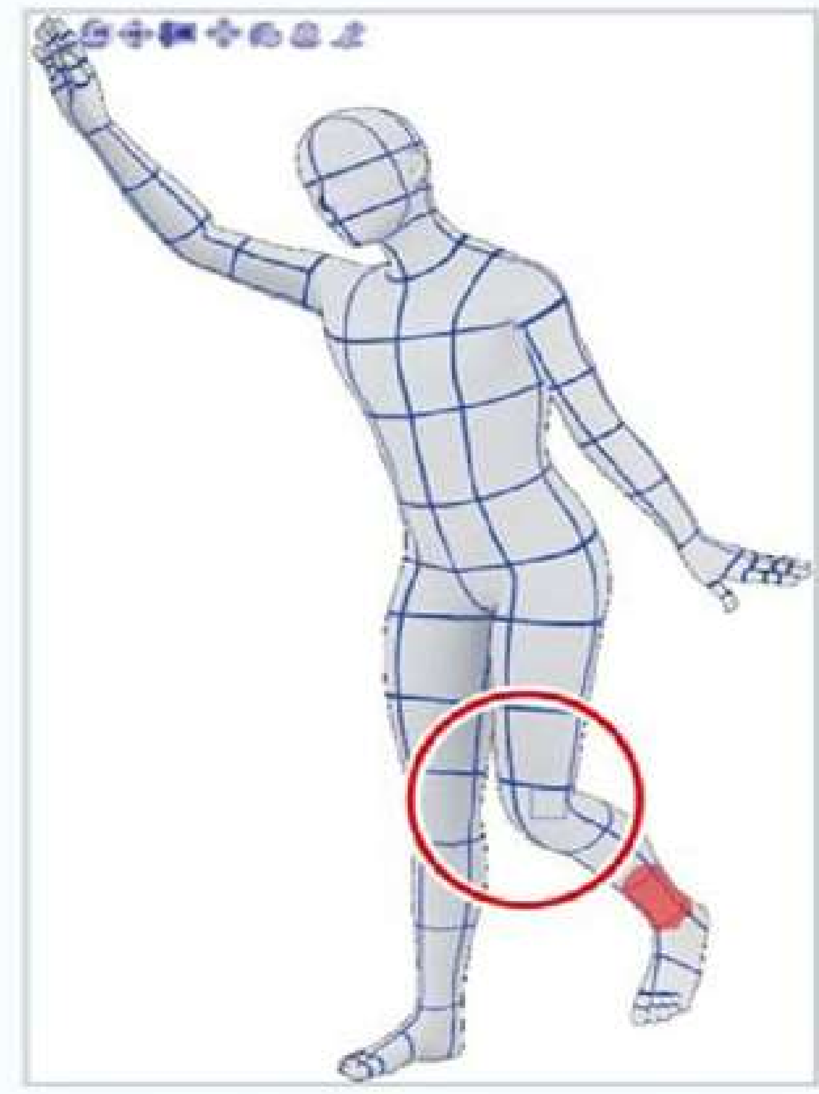
動かしたいパーツの上にポインターを移動し、赤く表示されたらパーツをドラッグして直接動かすことでポーズを作っていきます。パーツを動かすと、関連するパーツも連動して動きます。連動して動かしたくない場合は、動かしたくない関節のパーツを右クリックし、青い四角形のマークを表示して固定します。

固定を解除するには、固定したパーツをもう一度右クリックします。

なお、固定できる関節の数に制限はなく、関節を固定していない場合は「腰」の部分が固定されます。



足首をドラッグして動かすと足全体が連動して動く

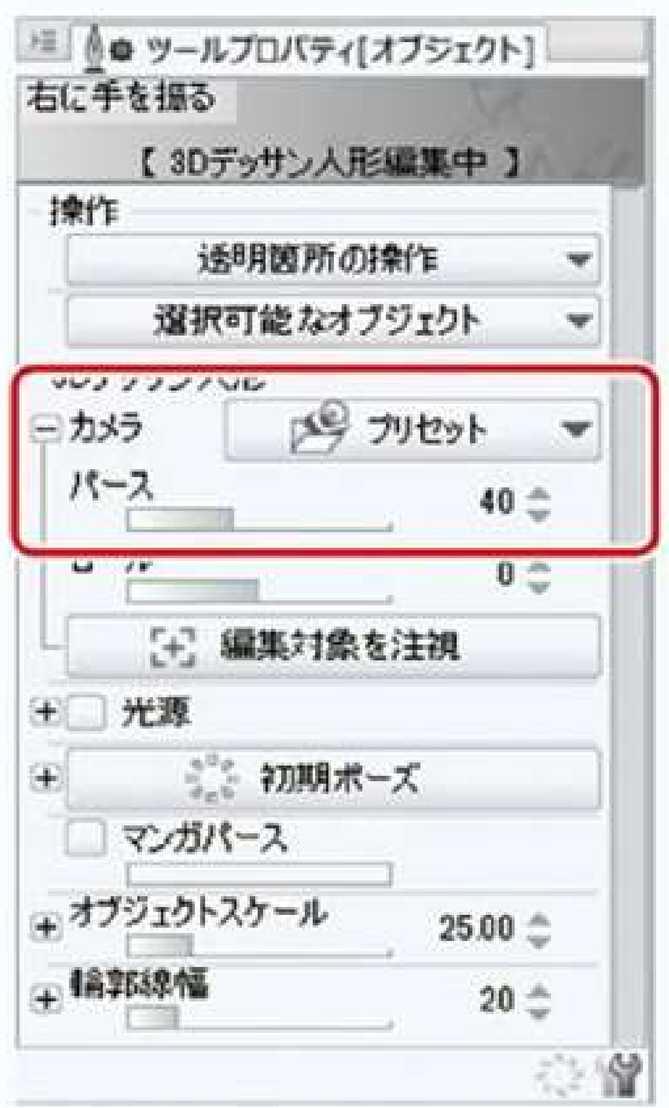


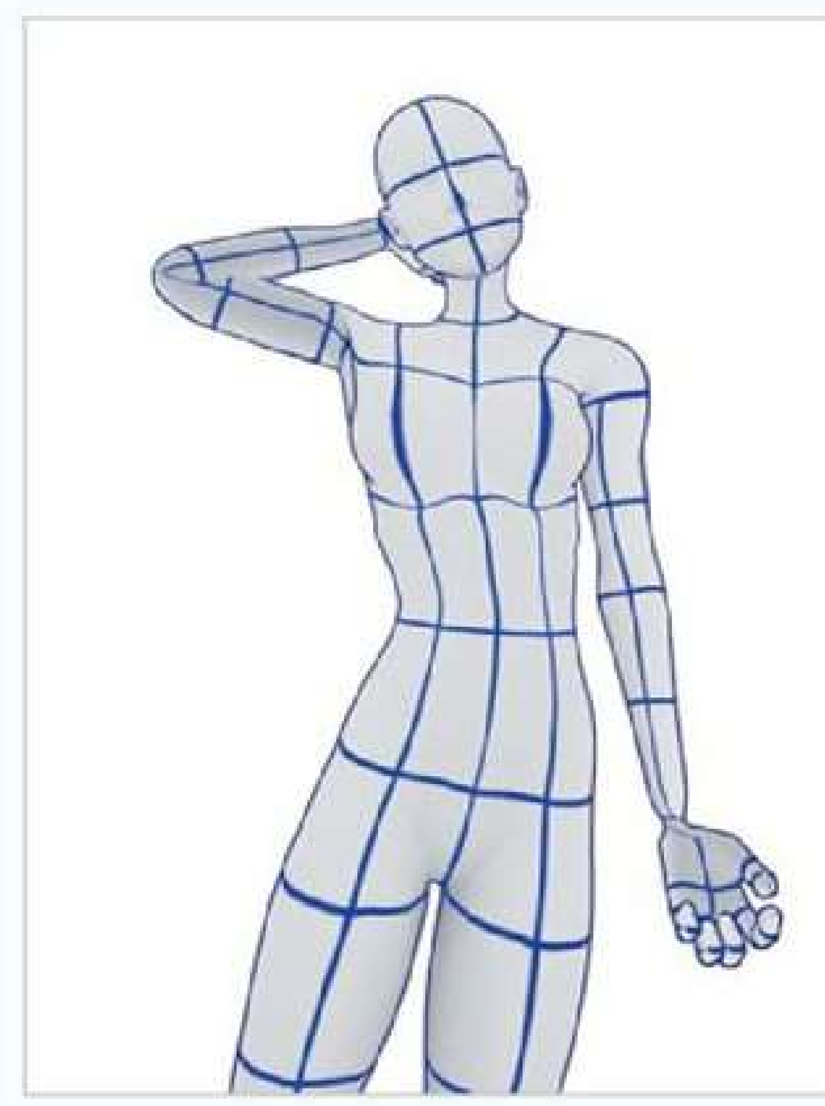
ひざを固定して足首をドラッグすると、ひざを曲げることができる

(5) 構図（アングル）を決める

カメラの位置を微調整し、最終的な構図を決定します。パースをかけたい場合は、「ツールプロパティ」パレットの「カメラ」の「+」ボタンをクリックし、「パース」の値を調整します。値を大きくすると、広角レンズで撮影したときのようなダイナミックな構図になります。

「ロール」は、カメラの位置を固定して、カメラ自身を回転したいときに設定します。



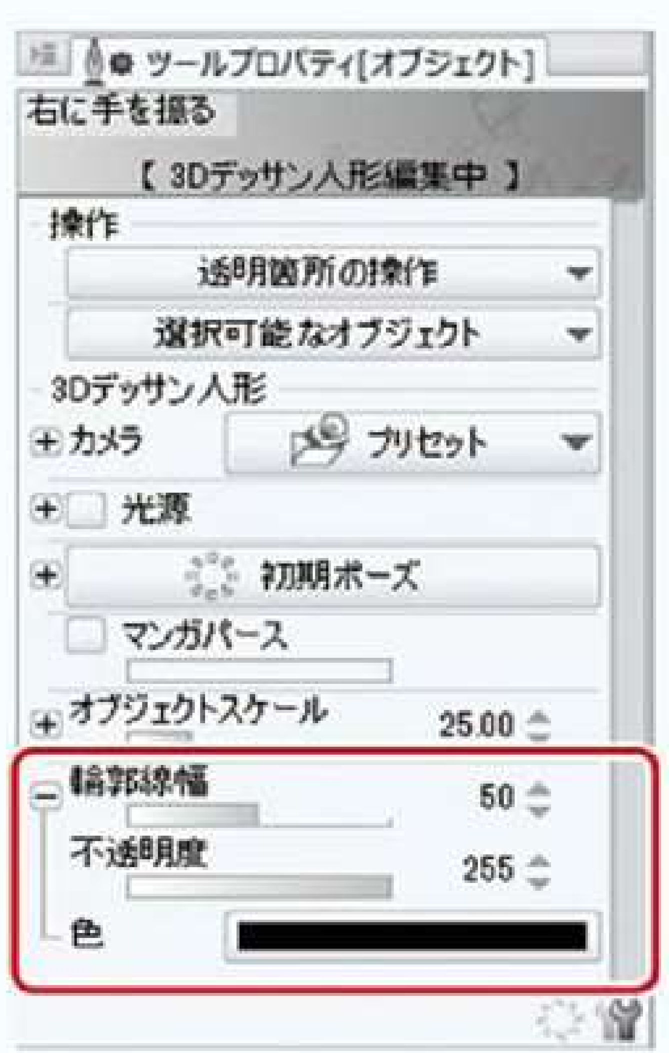


(6) 下描きの準備をする

3Dデッサン人形の輪郭線の幅や色を「ツールプロパティ」パレットの「輪郭線幅」で変更します。

これで、3Dレイヤーでの操作は完了です。アングルやポーズを変更してしまわないように「レイヤー」メニューの「レイヤー設定」–「レイヤーをロック」でロックしておくか、「レイヤー」メニューの「ラスタライズ」でラスターレイヤーにしておきます。

下描きは、3Dデッサン人形をなぞるのではなく、あくまでもアタリとしてとらえ、自分の描きたいキャラクターを描いていきましょう。





LESSON 4 下塗りをする

1 レイヤーを準備する

線画が描けたら、新しくレイヤーを作って下塗りをします。パーツごとにレイヤーを分けて、彩色時の作業を効率化しましょう。

パーツごとに塗りのレイヤーを分ける

線画のレイヤーの下に下塗り用のレイヤーを作成します。人物と背景、また、パーツごとにレイヤーを分けます。レイヤーを分けておくと、他のパーツに影響を与えることなく、作業したい部分だけを編集できます。

ひとつのレイヤーに色を塗り重ねていく「厚塗り」のような描画法もありますが、慣れないと修正が難しいので、最初はレイヤーを分けて作業することをおすすめします。

なお、下塗りの作業に入る前に、ラフのレイヤーは非表示にしておきます。





レイヤーの重なり順を変更する

レイヤーは「レイヤー」パレットに表示されている並び順で重なっています。レイヤーを上に重ねると、下のレイヤーは上のレイヤーに描かれているもので見えなくなるため、イラストの前面にくるパーツが上になるように配置します。

たとえば、塗り用のレイヤーは、線画のレイヤーの下に、肌のレイヤーは、瞳や髪のレイヤーの下に置きます。彩色する場合は、下になるパーツのレイヤーから塗っていくと、効率的に作業ができます。

レイヤーの重なり順は、順序を変更したいレイヤーを選択して、目的の位置までドラッグして変更します。また、「レイヤー」メニューの「並べ替え」-「最前面へ」を選択すると、選択しているレイヤーをすべてのレイヤーのいちばん上に、「最背面へ」でいちばん下に移動できます。



レイヤーを選択する



ドラッグで順序を入れ替える

LESSON 4 下塗りをする

2 「塗りつぶし」ツールを使う

線画のレイヤーに描画された領域を塗りつぶし範囲として参照し、「塗りつぶし」ツールで着色します。広い範囲を簡単に塗りつぶせるので、下塗りとして多く使われます。

線画のレイヤーを「参照レイヤー」にする

線画を参照して塗りのレイヤーに描画するために、線画のレイヤーを「参照レイヤー」にします。

参照レイヤーにするには、線画のレイヤーを選択し、「レイヤー」パレットの「参照レイヤーに設定」をクリックします。

複数のレイヤーを参照レイヤーにするときは、レイヤーをすべて選択してから、「参照レイヤーに設定」をクリックします。複数のレイヤーを選択するには、Ctrlキーを押しながら「レイヤー」パレットでレイヤーをクリックします。



線画のレイヤーを選択し、「参照レイヤーに設定」をクリックする



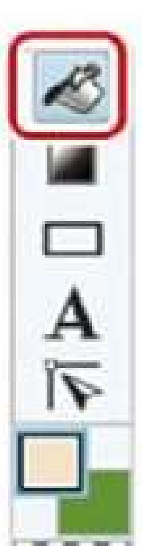
「参照レイヤー」のアイコンが表示される

線画を参照して「塗りつぶし」ツールで塗る

塗りのレイヤーを選択し、「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」を選択します。「ツールプロパティ」パレットの「複数参照」にチェックがついていることを確認し、参照先を「参照レイヤー」に設定します。これで、表示されているレイヤーのうち、参照レイヤーに設定した線画のレイヤーのみが参照されることになります。

今回のイラストのように、人物に背景の線画が重なっている場合、背景の線画を非表示にして塗りつぶすこともできますが、人物の線画を参照レイヤーに設定しておくことで、背景を表示したまま全体のバランスを見て塗りつぶすことができます。

なお、アンチエイリアスがかかった線画を参照して「塗りつぶし」ツールで塗りつぶすと、塗り残しがでる場合があります。そのときは、「ツールプロパティ」パレットで「領域拡縮」などの設定をして塗りつぶすとよいでしょう。





「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」を選択する



「複数参照」の参照先を「参照レイヤー」にする



塗りつぶしたい場所をクリックすると、線画のレイヤーの閉じた領域を参照して塗りつぶされる

PART 1 基本操作

塗りつぶしができない！そんなときは

塗りつぶす領域に隙間があると予定外の場所にまで色が広がってしまいます。そんなときは、「塗りつぶし」ツールの「ツールプロパティ」パレットで「隙間閉じ」の数値を上げてみましょう。

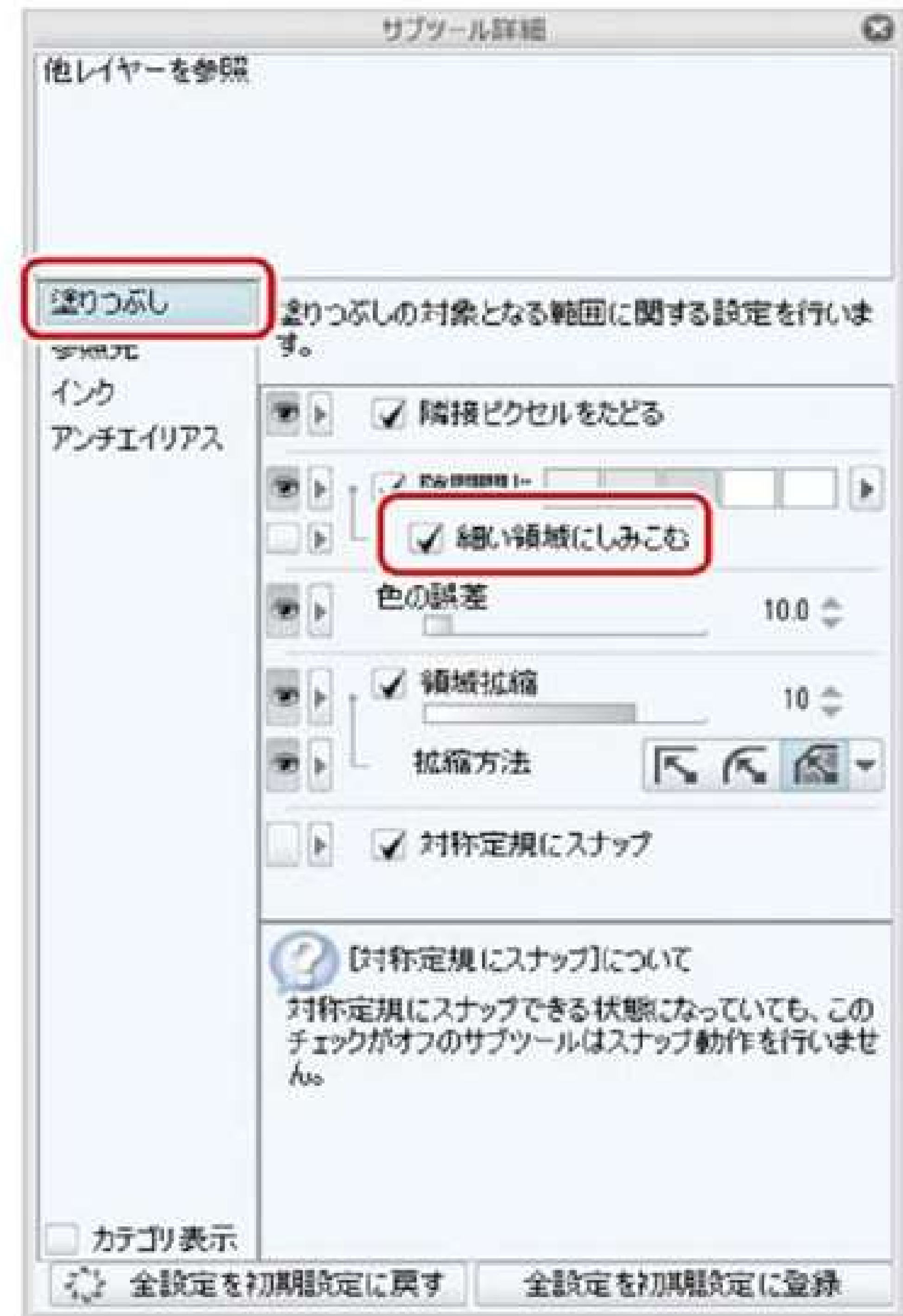
また、「領域拡縮」の「拡縮方法」で「最も濃いピクセルまで拡張」を選択すると、領域を広げながらも、線の最も濃い部分まで塗りつぶしてくれるので、線からはみ出さずに塗ることができます。

さらに、「サブツール詳細」パレットの「塗りつぶし」で「細い領域にしみこむ」をオンにしておくと、髪の先などの細い隙間まで塗りつぶすことができます。

「サブツール詳細」パレットは、「ツールプロパティ」パレット右下のアイコンをクリックすると表示できます。



クリックして「サブツール詳細」パレットを表示する



「塗りつぶし」で「細い領域にしみこむ」をオンにする

細かい塗り残しを塗りつぶす

塗り残しの部分は、「塗りつぶし」ツールの「塗り残し部分に塗る」を選択し、塗りつぶしたい場所をなぞるようにドラッグすると、塗りつぶすことができます。

また、サブツールの「囲って塗る」を選択し、塗りつぶしたい場所を囲むように範囲選択しても、塗り残しを塗りつぶすことができます。それでも、塗り残しがあった場合は、「ペン」ツールの「ペン」－「Gペン」や、「鉛筆」ツールの「鉛筆」－「濃い鉛筆」などで塗りつぶします。



「塗りつぶし」ツールの「塗り残し部分に塗る」を選択する



塗り残しの部分をなぞるようにドラッグする



ドラッグした部分が塗りつぶされる

3 「筆」ツールを使い分ける

筆の流れを活かして描画したり、濃淡をつけて塗るときは、「筆」ツールを使って描画します。さまざまな筆が用意されているので、表現に合わせて筆を選びましょう。

筆を選択する

CLIP STUDIO PAINTの「筆」ツールには、「水彩」、「油彩」、「墨」の３種類の筆が用意されています。

筆の描き味は、「ツールプロパティ」パレットや「サブツール詳細」パレットの設定項目の値で、微妙に変化します。表現に合わせて筆を選び、必要に応じて設定を変更して描画しましょう。ペンタブレットを使うと、筆圧によって入り抜きを表現したり、色の濃さに変化をつけたり、筆の太さを変化させたりと、表情豊かな塗りを表現できます。







■透明感をつけて塗る

「水彩」ツールの「透明水彩」など、「不透明度」が低めに設定されている筆を使います。「不透明度」は、値が小さいほど、透明度が高くなります。

「墨」ツールでも「不透明度」を小さく設定することで、透明感のある塗りを表現できます。





■ムラなく塗る

「水彩」ツールの「濃い水彩」や「滑らか水彩」、「油彩」ツールの「油彩平筆」など「絵の具濃度」が高めに設定されている筆を使います。不透明度が高く、下地の色の影響を受けずにムラなく塗れます。

「絵の具濃度」は、絵の具の濃さを調整するパラメーターです。水彩絵の具に水を少なめに混ぜると濃い色、多めに混ぜると薄い色になるのと同じで、絵の具濃度が大きいほど濃い色に、小さいほど薄い色になります。





■濃淡をつけて塗る

「水彩」ツールの「不透明水彩」や「透明水彩」など、「絵の具濃度」が低めに設定されている筆を使い、薄い色で何度か塗り重ねて濃淡をつけます。

「油彩」ツールでも「絵の具濃度」を低めに設定して、濃淡を表現することができます。





■下地の色と混ぜ合わせて塗る

「水彩」ツールの「不透明水彩」や「透明水彩」、「油彩」ツールの「油彩」など、「絵の具量」が少なめに設定されている筆を使います。

「絵の具量」は、色の混ざり具合を設定するパラメーターです。絵の具量が少ない（小さい）ほど、下地の色と混ざる度合いが高まります。このとき、「色延び」の値を大きくしておくと、下地の色を長く引き伸ばして塗ることができます。

下地の色と混ぜ合わせながら塗るには、ドラッグを開始した地点の下地の色を延ばす感じで、塗り進めていくことがポイントです。





「絵の具量」：40（上）
「絵の具量」：70（下）

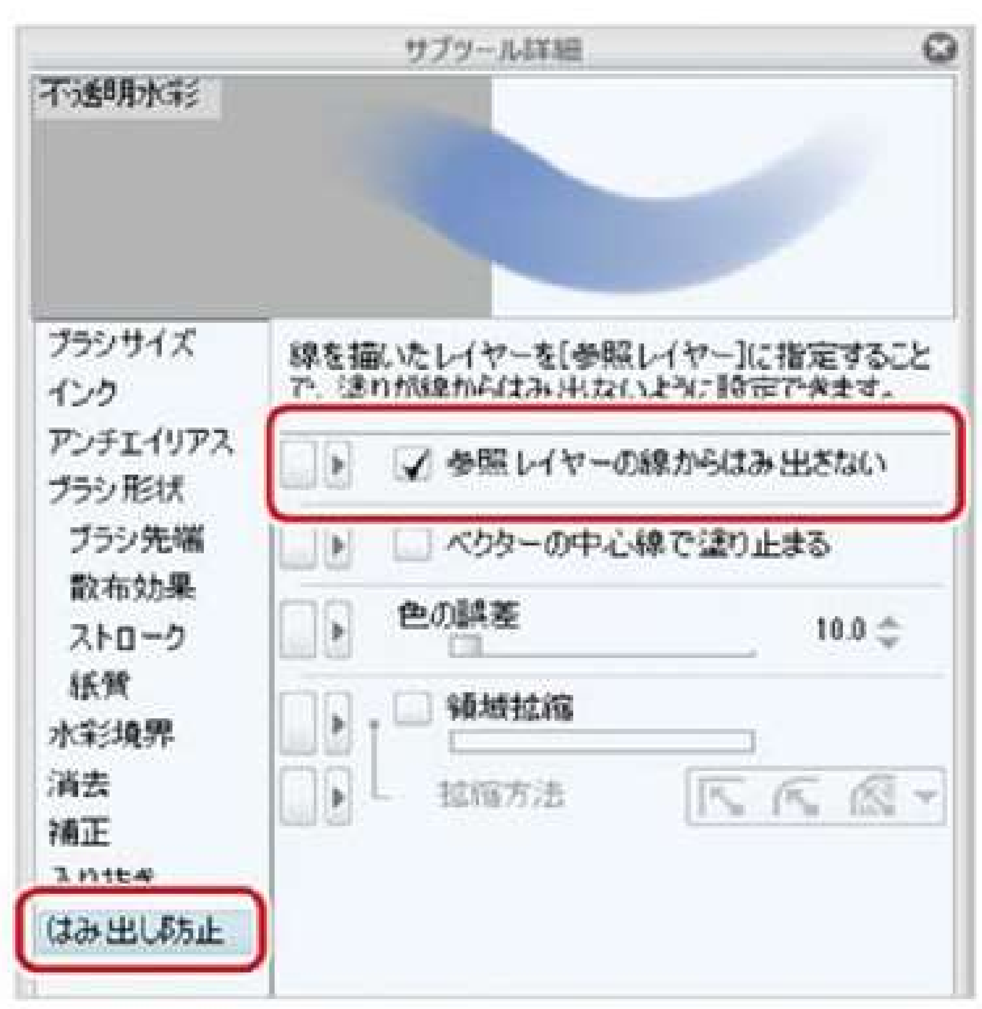


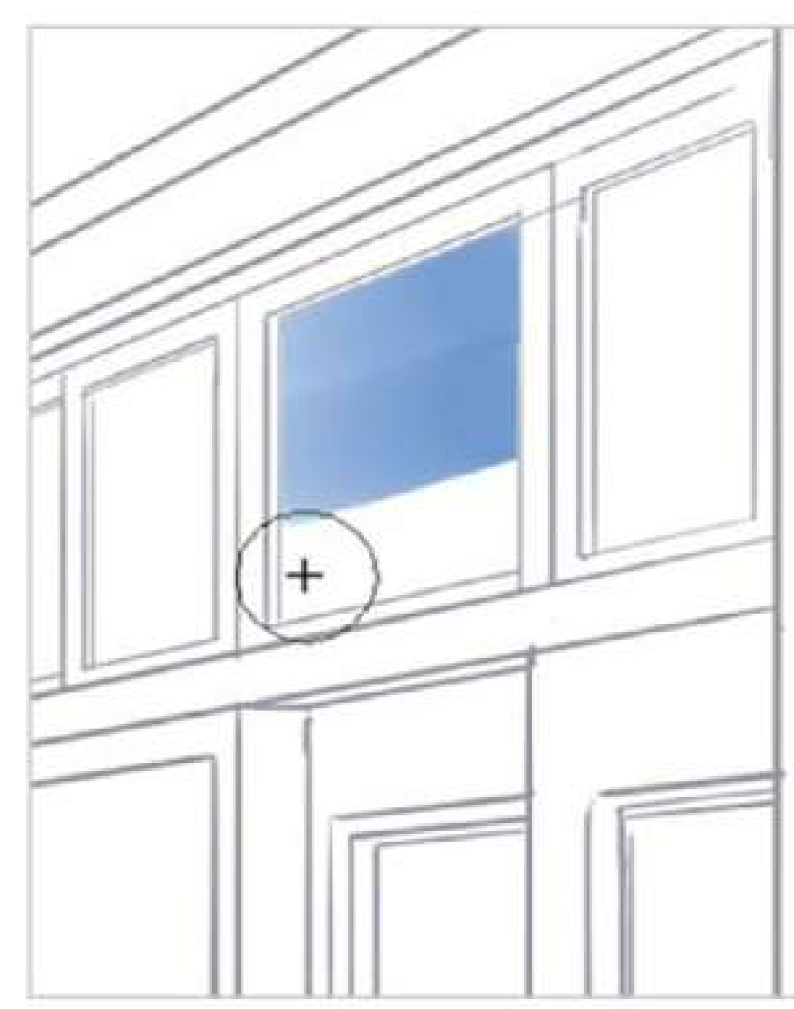
「色延び」：10（上）
「色延び」：50（下）

線からはみださないように塗る

「筆」ツールで描画するときに、線画の線からはみ出さないように塗るには、「サブツール詳細」パレットの「はみ出し防止」で「参照レイヤーの線からはみ出さない」をオンに設定して、参照レイヤーに設定した線画の内部を塗ります。

筆で塗るときは、筆の中心が線からはみ出さないようにしてください。筆の中心が線を越えてしまうと、はみ出してしまうので注意が必要です。ブラシサイズが小さいときは、表示倍率を大きくすると、描画しやすくなります。





筆の中心が、線からはみ出さないように塗る

コラム

ぼかして塗る

輪郭をぼかした柔らかな表現や、ふわふわしたものを表現したいときは、「エアブラシ」ツールを使います。「硬さ」や「ブラシ濃度」で、ブラシのぼかし効果や不透明度を設定します。

「硬さ」の値が小さいほど輪郭がぼやけ、「ブラシ濃度」の値が小さいほど透明感が増します。

LESSON 4 下塗りをする

4 色を選択する

CLIP STUDIO PAINTには、色を選択するためのパレットが豊富に用意されています。ここでは、よく使われる「カラーセット」と「カラーサークル」について説明します。

カラーセットで色を選択する

ラフでざっくり色をつける場合や、下塗りをする場合などのように、異なる色を順に塗っていくときは、「カラーセット」で色を選択して塗っていくと効率的です。

「カラーセット」には、「標準カラーセット」のほか、よく使用される色の組み合わせの「BrightTone」や「VividTone」などが用意されています。



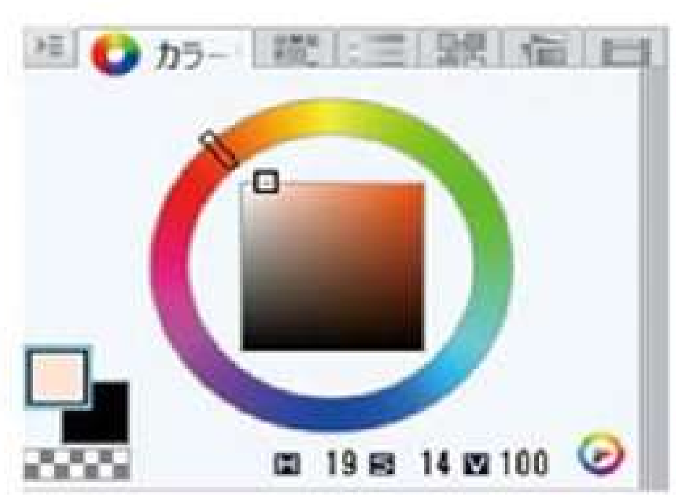


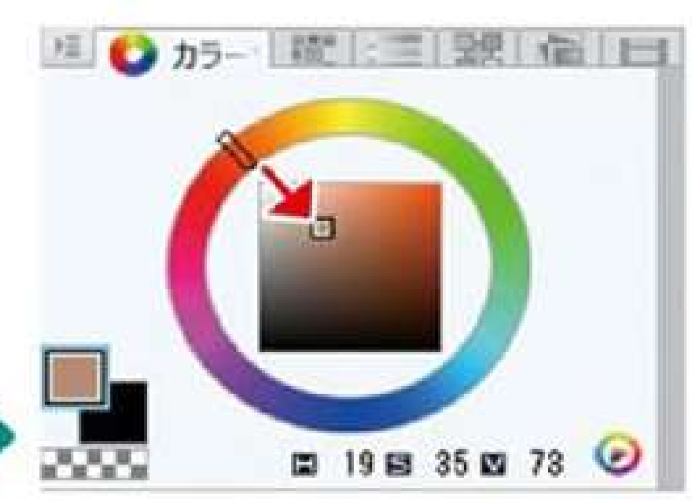
カラーサークルで彩度や明度を調整する

影や光があたっているところを塗る場合など、元となる色を調整して色を塗りたい場合は、「カラーサークル」が便利です。

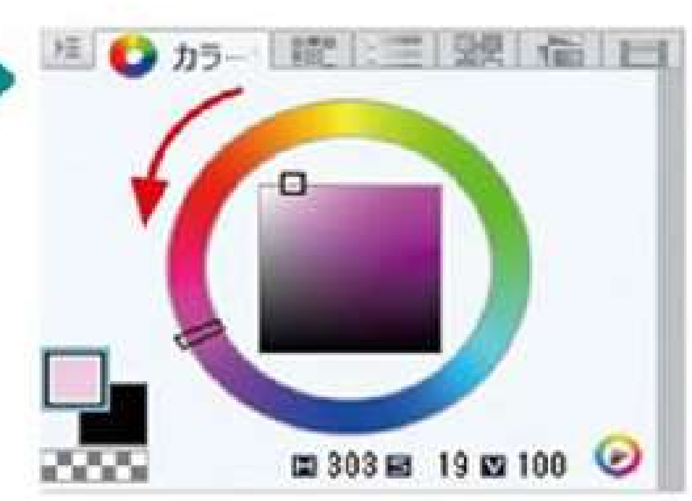
色を設定するときは、カラーサークルで色相を選択し、四角形のエリアで明るさ（明度）や鮮やかさ（彩度）を調整します。同じ色味で彩度や明度の異なる色を選択したり、反対に、彩度や明度が同じ色相を選ぶことができます。

実際に色を塗る場合は、「スポイト」ツールで下塗りの色を選択し、「カラーサークル」の四角形のエリアで彩度や明度を調整して色を決めます。下にいくほど暗く、左に行くほど色がくすんできます。単純に暗くしたいときは、右斜め下の色を使うと、彩度を下げずに暗くできます。





同じ色相の暗い色を選択するときは右斜め下をクリックする

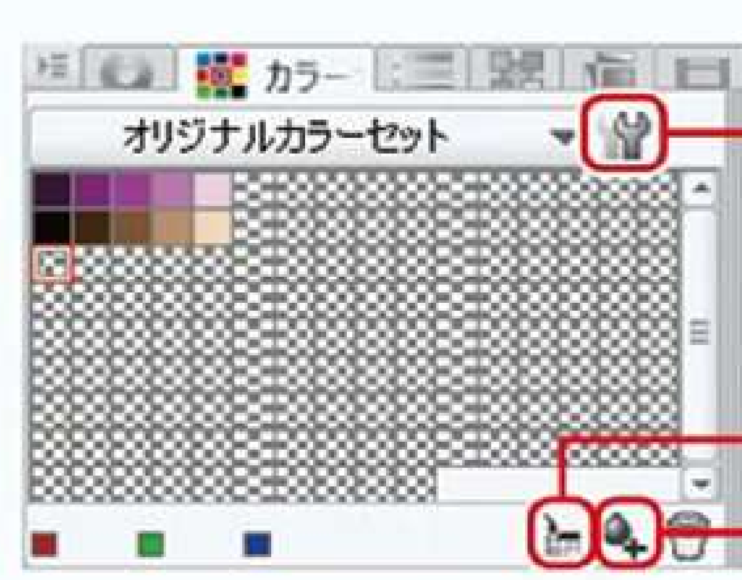


同じ明るさの別の色を選択するときはカラーサークルをドラッグする

コラム

オリジナルのカラーセットを作る

新しいカラーセットを作るには、カラーセットの「カラーセットの編集」をクリックし、「カラーセットの編集」画面で「新規設定を追加」をクリックして、カラーセットの名前を入力します。カラーセットが作成されたら、作成したカラーセットを選択し、「色の追加」をクリックして選択中の色をカラーセットに登録します。



オリジナルのカラーセット

コラム

自分流のブラシにカスタマイズする

■ ブラシをカスタマイズする

「ペン」ツールや「筆」ツールなどのブラシツールを複製し、自分の使いやすい設定にしたブラシを登録することができます。新しくブラシを作成することもできますが、似たようなブラシがある場合は、元になるブラシを複製し、設定を一部変更するほうが効率的です。

また、ブラシツールは「創作活動応援サイト CLIP」のWebサイト、または「CLIP STUDIO」からダウンロードすることができます。設定に迷ったときは、似たようなブラシツールがないか、探してみるとよいでしょう。

「CLIP STUDIO」から素材をダウンロードする方法については、「LESSON5-3 素材を利用する」のコラム「「CLIP」の素材を利用する」を参照してください。

ブラシのカスタマイズは以下の手順で行います。

(1) サブツールを複製する

複製したいサブツールを選択し、「サブツール」パレット下部のアイコンをクリックし、「サブツールの複製」画面で作成するブラシの名前を入力します。

複製したブラシが「サブツール」パレットに表示されます。

ここでは、「油彩」ツールの「油彩」を複製し、ムラなく塗るための筆にカスタマイズします。



(2) ブラシのプロパティを設定する

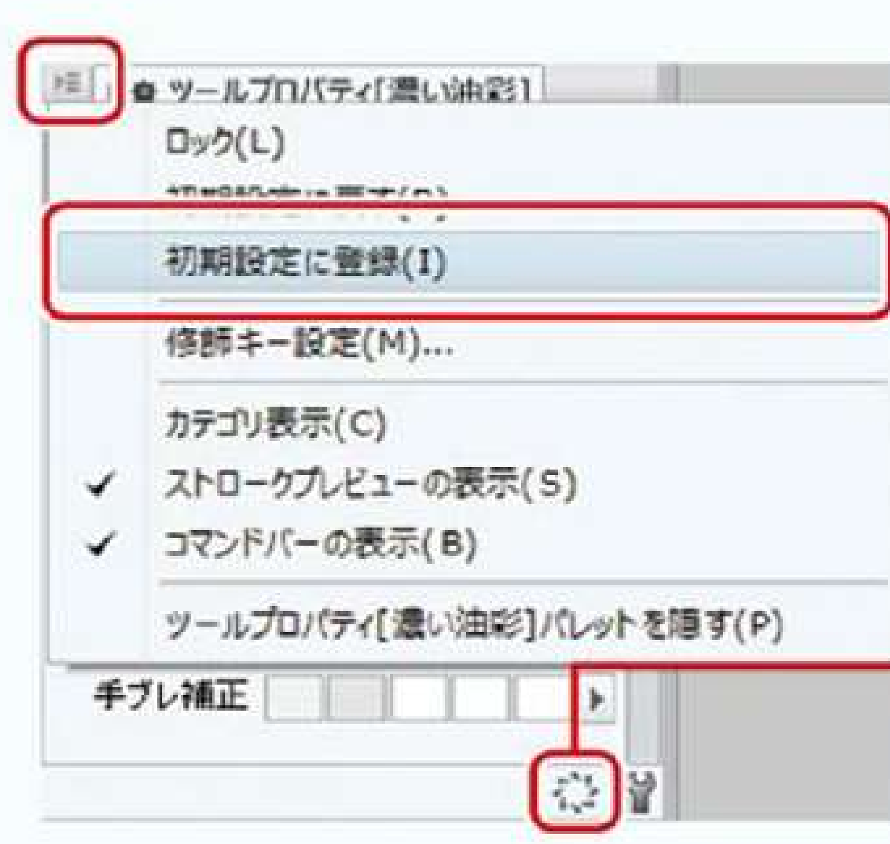
複製したブラシの設定を、「ツールプロパティ」パレットや「サブツール詳細」パレットで変更します。

ここでは、「絵の具量」と「絵の具濃度」を「100」に設定しました。



(3) 設定した内容を初期設定として登録する

「ツールプロパティ」パレットのパレットメニューの「初期設定に登録」を選択し、設定した内容を初期設定として登録します。初期設定に登録すると、パラメーターを変更しても初期設定に戻すことができます。



クリックすると初期設定に戻すことができる

■「サブツール詳細」パレットでブラシの設定を行う

「サブツール詳細」パレットでは、ブラシの描画に関するさまざまな設定ができます。ここでは、おもにブラシの先端に画像素材を使った場合の設定項目について紹介します。

① ブラシサイズ

ブラシのデフォルトのサイズを設定します。「ブラシサイズ影響元設定」でランダムをオンにすると、サイズをランダムに変化させて描画できます。「最小値」は描画する大きさの最小値です。





② ブラシ先端

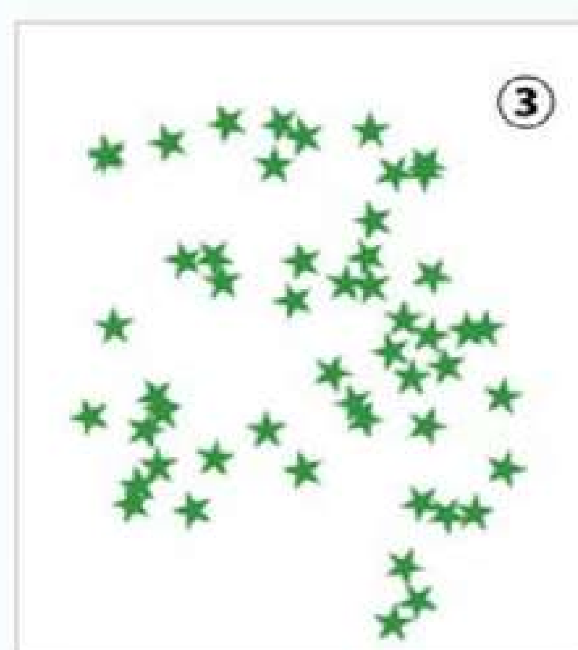
ブラシの先端形状を設定して、ブラシ先端のぼかし具合や縦横比などを設定します。「先端形状」で「素材」を選択すると、画像素材からブラシの先端形状を選択できます。

筆を動かす方向でブラシ先端の形状を変化させたいときは、「向き」の「影響元設定」で「線の方向」をオンにします。



③ 散布効果

「散布効果」をオンにすると、ブラシ先端の画像をスプレーで散布するように描画できます。先端形状ひとつひとつの大きさは「粒子サイズ」で設定します。舞い散る花びらや落ち葉のように向きを変化させて描画したいときは、「粒子の向きの影響元」で「ランダム」をオンにします。





④ ストローク

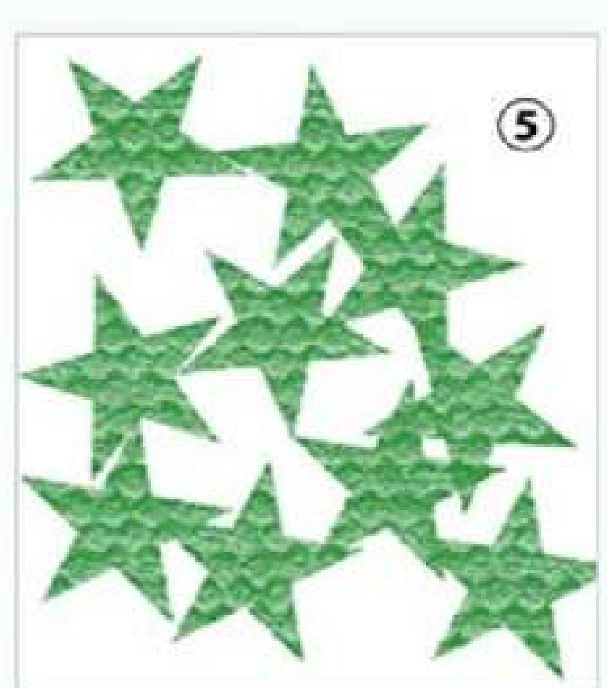
ブラシ先端画像の描画間隔を設定します。「広い」、「普通」、「狭い」の他、「固定」で数値を指定できます。フリルやレースのように1本のひも状のものを表現したいときは、「リボン」をオンにします。複数の素材を使うときは、「繰り返し方法」で順序を設定します。





⑤ 紙質

「紙質」に「キャンバス地」や「粗目」などを設定すると、ブラシにテクスチャをつけて描画できます。質感を強くしたい場合は、「紙質濃度」の値を大きくしたり、「濃度強調」をオンにします。



5 レイヤーを管理する

レイヤーの数が増えてきたら、パーツごとや作業内容ごとにフォルダーで分類したり、レイヤーを統合するなどしてレイヤーを整理しましょう。

レイヤーフォルダーを作成する

レイヤーフォルダーを作成すると、複数のレイヤーをまとめて管理できます。フォルダー単位で移動、複製したり、「不透明度」や「合成モード」をフォルダー内のレイヤーにまとめて設定することができます。

レイヤーをフォルダーでまとめるには、「レイヤー」パレットでまとめたいレイヤーをCtrlキーを押しながらクリックして選択し、「レイヤー」パレット下部の「新規レイヤーフォルダー」にドラッグ＆ドロップします。

レイヤーフォルダーにレイヤーを追加したい場合は、追加したいレイヤーをレイヤーフォルダーにドラッグ＆ドロップします。レイヤーフォルダーの中に、さらにレイヤーフォルダーを作成することもできます。



「新規レイヤーフォルダー」をクリックすると、新しくフォルダーを作成できる



フォルダー名をダブルクリックして名前を変更する

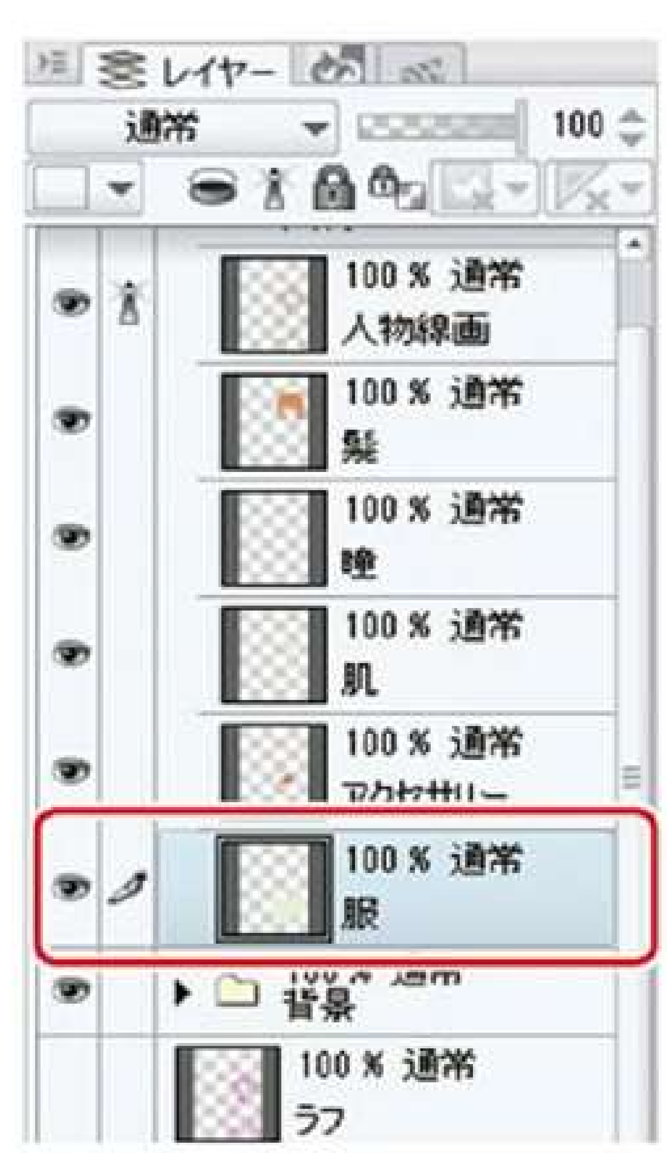
レイヤーを結合する

レイヤーの結合は、「レイヤー」パレットのパレットメニューから選択します。複数のレイヤーを結合するには、「表示レイヤーを結合」または「選択中のレイヤーを結合」を選択します。「表示レイヤーを結合」は、表示中のレイヤーを結合します。非表示になっているレイヤーは結合されません。また「選択中のレイヤーを結合」は連続した複数のレイヤーを結合します。表示中のレイヤーを結合しつつ、元のレイヤーも残しておくには、「表示レイヤーのコピーを結合」を使います。コピーが結合されるため、元のレイヤーはそのままの状態で残ります。

結合してしまうのが不安なときは、結合前のファイルを別名で保存してとっておくとよいでしょう。



パレットメニューから「選択中のレイヤーを結合」を選択



選択したレイヤーが結合され、1枚のレイヤーになる

6 保存する

イラストを作成したら、CLIP STUDIO PAINT形式（拡張子は「.lip」）で保存します。レイヤー情報や選択範囲など、すべての情報が再編集できる形で保存されます。

CLIP STUDIO PAINT形式で保存する

ファイルを保存するには、「ファイル」メニューの「保存」を選択します。初めて保存するときは、「保存」画面が表示されるので、保存先、ファイル名を入力します。

また、「ファイル」メニューの「指定の形式で保存」–「.lip（最適化）」で保存すると、画像を劣化させることなくファイル容量を小さくして（作業中にレイヤーの枚数を減らした場合）保存できます。ただし、書き出し処理に時間がかかる場合があります。



画像を統合して保存する

イラストを納品するときや印刷データとして入稿するときは、キャンバスのすべてのレイヤーを統合してデータを保存します。「ファイル」メニューの「画像を統合して保存」を選択し、BMP、JPEG、PNG、TIFF、Targa、Adobe Photoshopドキュメント、Adobe Photoshopビッグドキュメントの形式から保存形式を選択します。ファイル名を入力すると、「書き出し設定」画面が表示されるので、表現色や出力サイズ、拡大・縮小時の処理方法などを設定します。画像を統合して保存すると、ファイルサイズを縮小できるほか、ほかのパソコンで正確に再現されないというトラブルも避けることができます。ただし、元のlip形式のファイルは必ず残しておくようにしましょう。



コラム

印刷所での印刷に必要なCMYK形式で保存する

印刷所で印刷するときには、CMYK形式で保存します。モニターに表示されるカラー画像はRGB形式の色データを持っていますが、印刷時はCMYK形式のインクで色を表すため、CMYK形式での保存が必要になります。CMYK形式で保存できるのは、TIFF、JPEG 、Adobe Photoshop ドキュメント、Adobe Photoshop ビッグドキュメントです。それぞれファイルの保存時に「表現色」を「CMYK」に設定し、「ICCプロファイルの埋め込み」をオンにします。ICCプロファイルは、機器の色に関する特性を示すファイルです。



「ファイル」メニューの「環境設定」–「カラー変換」でCMYKプロファイルを設定しておく

LESSON 5　覚えておこう！塗りのテクニック

1 はみ出さないように塗る

影やハイライトなど下地の上に色を重ねて塗るときは、透明ピクセルのロックやクリッピングなどの機能を使うと、はみ出しを気にせず塗ることができます。

透明ピクセルをロックする

選択したレイヤーの描画された部分にだけ色を重ねて塗るには、「透明ピクセルをロック」します。「透明ピクセルをロック」は、選択中のレイヤーの透明部分への描画を制限する機能です。下地の色に重ねて影を塗る場合や、厚塗り風に塗っていくときに便利な機能です。

透明ピクセルをロックするには、レイヤーを選択し、「レイヤー」パレットの「透明ピクセルをロック」をクリックします。





透明部分にはみ出さずに上塗りできる

下のレイヤーでクリッピングする

下のレイヤーの描画範囲からはみ出さないように重ねて塗るには、上に追加したレイヤーを「下のレイヤーでクリッピング」します。別のレイヤーに影やハイライトなどを塗り重ねるときに便利な機能です。

クリッピングするには、下地となるレイヤーのすぐ上にレイヤーを配置し、「レイヤー」パレットの「下のレイヤーでクリッピング」をクリックします。





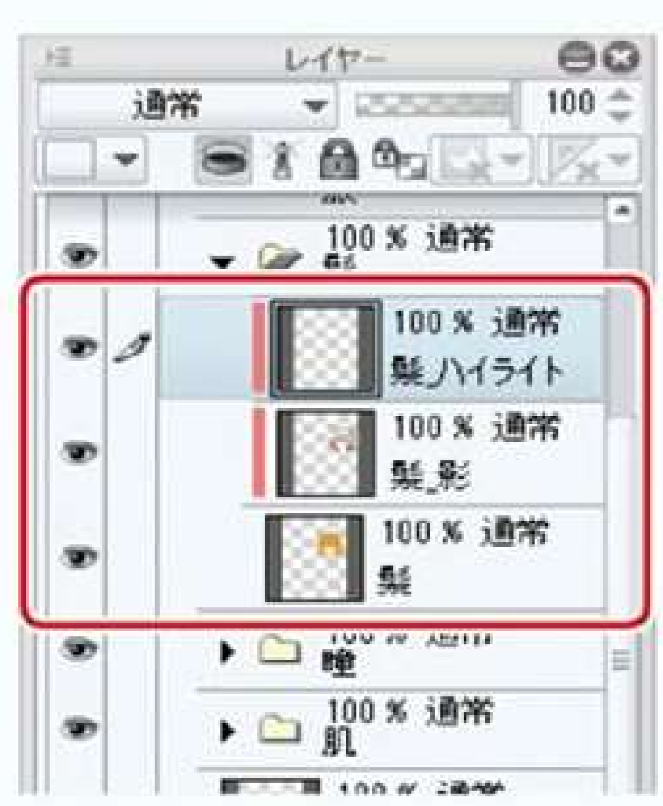
下のレイヤーの描画範囲から、はみ出さずに上のレイヤーに影を塗る

コラム

複数のレイヤーをクリッピングする

実際の作業で着色する場合は、下塗りのレイヤーの上に新しいレイヤーを重ね、クリッピングしながら塗っていきます。複数のレイヤーをクリッピングした場合は、いちばん下になるレイヤーの描画範囲にクリッピングされます。

たとえば、「髪」レイヤーの上に影のレイヤーとハイライトのレイヤーを重ねてクリッピングすると、クリッピングのいちばん下にある「髪」レイヤーの塗りからはみ出さずに塗ることができます。



「髪」レイヤーからはみ出さずに塗れる

LESSON 5 覚えておこう！塗りのテクニック

2 レイヤーマスクを利用して塗る

レイヤーマスクを使うとイラストの一部を非表示にできます。また、レイヤーマスクは黒から白の階調を持っており、濃淡をつけることで効果に強弱をつけることができます。

レイヤーマスクを作成する

イラストを変更せずに、レイヤーの一部を非表示にしたり、部分的に補正したりするには、レイヤーマスクを利用します。イラストに直接手を加えていないので、レイヤーマスクを削除したり、「レイヤー」パレットの上部にある「マスクを有効化」をオフにすることで、元に戻すことができます。

CLIP STUDIO PAINTでは、レイヤーマスクの白い部分が表示範囲となり、黒く塗られている部分が非表示になります。レイヤーマスクを作成するには、レイヤー、またはレイヤーフォルダーを選択し、表示したい範囲（効果を適用したい範囲）を「選択範囲」ツールや「自動選択」ツールで選択して「レイヤー」パレットの「レイヤーマスクを作成」をクリックします。

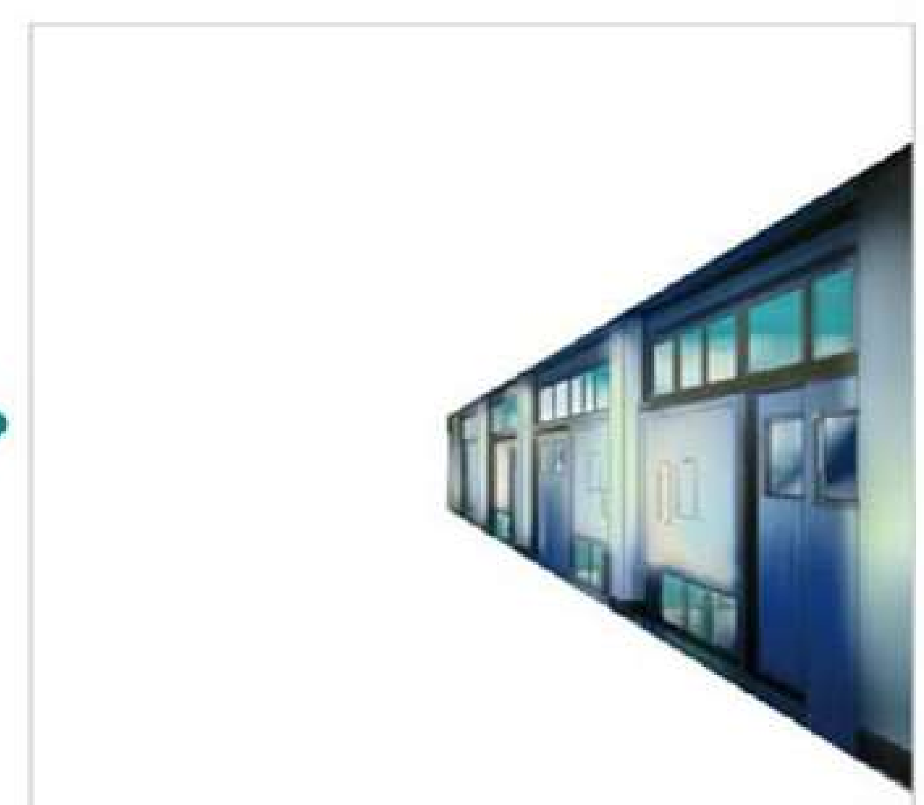
レイヤーマスクでマスクする範囲を修正するには、「レイヤー」パレットのレイヤーマスクのアイコンをクリックし、アクティブにしてから、筆や消しゴムなどで描画します。表示する範囲を追加（白にする）するには、筆やペンで、表示する範囲を削除（黒にする）するには、消しゴムや透明色で描画します。マスク範囲を表示するには、「レイヤー」パレット上部の「マスク範囲を表示」を選択します。



表示したい範囲を「選択範囲」ツールで選択する



クリックしてレイヤーマスクを作成する



レイヤーマスクが作成され、選択した範囲だけが表示される

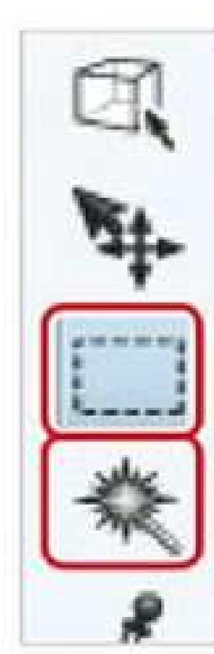


レイヤーフォルダーにレイヤーマスクが作成される

選択範囲を作成する

レイヤー上に描画された同じ色の範囲を選択するときは、「自動選択」ツールを使います。「ツールプロパティ」パレットで「色の誤差」の値を上げると、広い範囲の近似色も選択範囲に含めることができます。また、領域を選択するなら「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」や「折れ線選択」が便利です。「シュリンク選択」では、選択範囲にしたい部分を囲むようにドラッグすると、描画してある範囲を選択できます。

選択範囲を追加するにはShiftキーを押しながら、選択範囲の一部を削除するにはAltキーを押しながら、各ツールを操作します。



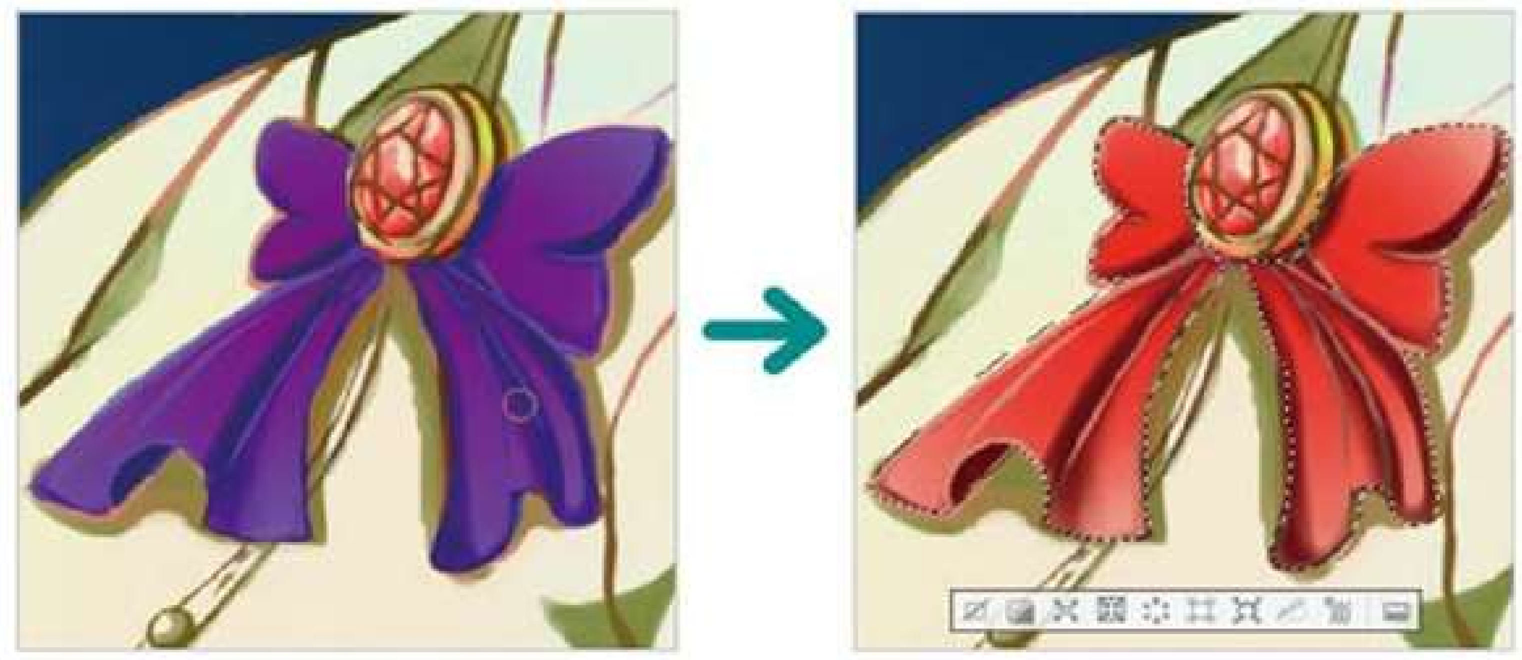


PART 1 基本操作

クイックマスクで選択範囲を描画する

クイックマスクは、ペンや筆で描画した領域から選択範囲を作成する機能です。

クイックマスクで選択範囲を作成するには、「選択範囲」メニューの「クイックマスク」を選択し、ペンや筆で選択範囲にしたい部分に色を塗っていきます（デフォルトでは、半透明の赤色で塗られます）。選択範囲が描画できたら、再度、「選択範囲」メニューの「クイックマスク」をクリックすると、描画された範囲が選択範囲となり、クイックマスクは解除されます。また、作成した選択範囲は、「選択範囲」メニューの「選択範囲をストック」で保存できます。



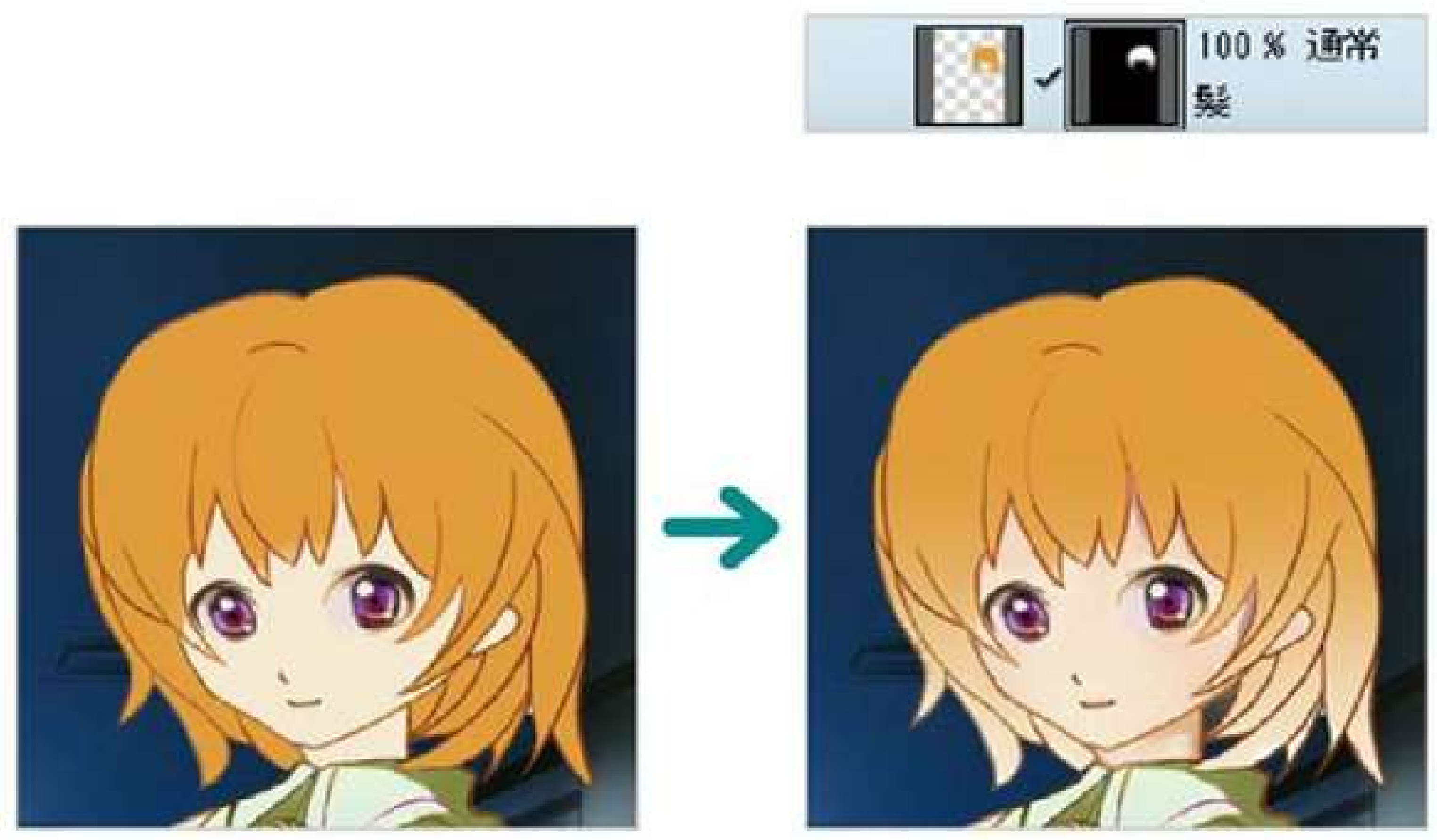
クイックマスクを作成し、筆で描画する（マスク部分が半透明の青で塗られる）

筆で描画した範囲が選択範囲になる

レイヤーマスクの濃淡を利用する

レイヤーマスクは白～黒の階調の情報を持っています。白～黒の中間部分では、階調の濃淡に応じてマスクされる度合いが変わります。黒に近いほど薄く、白に近いほどはっきりと表示されます。この特性を利用して、レイヤーマスクにグラデーションを描画したり、「不透明度」が設定されている「透明水彩」やボケ足の強い「エアブラシ」のような筆で描画したりすると、白～黒の濃淡に応じて効果に強弱をつけることができます。

レイヤーマスクにグラデーションを描画するには、レイヤーマスクをアクティブにして、「グラデーション」ツールの「消しグラデーション」を選択し、レイヤー上でドラッグします。

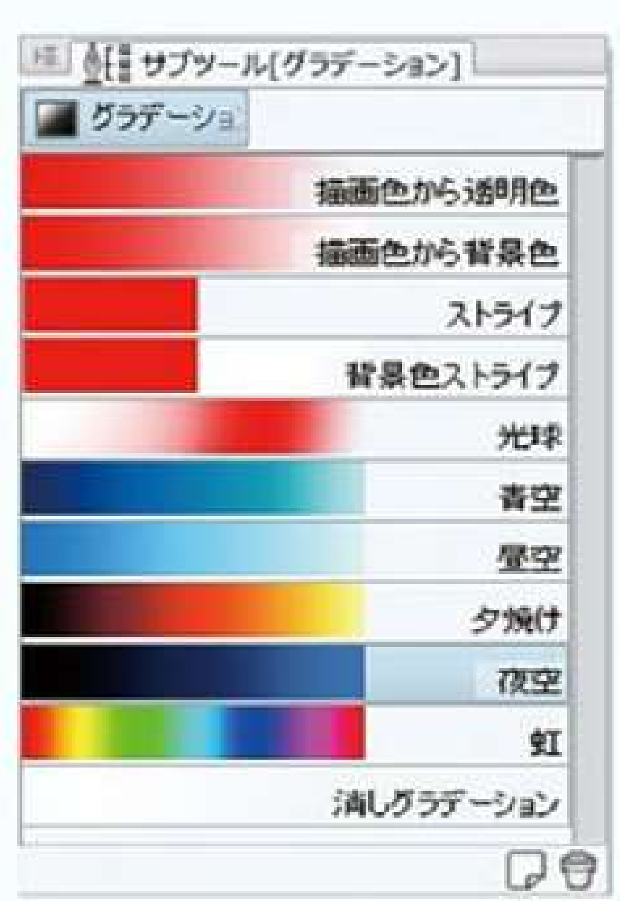


レイヤーマスクにグラデーションをかける

コラム

グラデーションを作成する

「グラデーション」ツールを使うと、簡単にグラデーションを描画できます。「サブツール」パレットで目的のパターンを選び、レイヤー上でドラッグして位置や長さを設定します。グラデーションの細かな設定は「ツールプロパティ」パレットで行います。グラデーションの色の変化点（ノード）は「△」の位置をドラッグして変更します。変化点を追加するには、変化点としたい位置でクリックして色を指定します。





3 素材を利用する

素材は「素材」パレットからキャンバスにドラッグ＆ドロップするだけで簡単に利用できます。素材を利用すると、質感や柄を手軽に表現できます。

素材を貼り付ける

素材は「素材」パレットに収録されています。「素材」パレットを開いて、素材の種類を選択し、一覧から目的の素材を選びます。検索用のキーワードを入力して目的の素材を検索することもできます。

素材をイラストに貼り付けるには、まず、素材を貼り付ける範囲を選択し、「素材」パレットの素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップします。素材を貼り付けると、画像素材レイヤーが作成されるので、「レイヤー」パレットで画像素材レイヤーを貼り付けたいレイヤーの上に移動します（ここでは、服のレイヤーの上に移動）。

また、素材を貼り付けると、「操作」ツールの「オブジェクト」が選択され、素材を移動したり、素材パターンのサイズを変更したりできます。「ツールプロパティ」パレットでは、素材の貼り付け方向や変形方法などを調整できます。素材をパースのかかった面に貼り付けるには、「ツールプロパティ」パレットの「変形方法」で「自由変形」を選択し、四隅のハンドルをパース面に合わせます。



素材を選びキャンバスにドラッグ＆ドロップして貼り付ける



ハンドルをドラッグして素材パターンのサイズを変更。ドラッグで移動できる



画像素材の設定は「ツールプロパティ」パレットで行う

コラム

身近な素材を使う

身の回りにあるものを画像素材として使うことができます。ダンボールやコンクリート、たたみ、石、葉、木の幹など、いろいろな写真を撮り溜めておくと、さまざまな場面で利用できます。また、くしゃくしゃにした紙や和紙、布、皮などを直接スキャンして使うこともできます。

自分で作成した素材は、「ファイル」メニューの「読み込み」–「画像」でキャンバスに読み込めます。キャンバスで選択範囲を選択してから読み込むと、イラストの選択範囲内に貼り付けられ、画像素材と同様の方法で貼り付けの向きや拡大率を変更できます。

読み込んだ素材を「素材」パレットに画像素材として登録するには、「編集」メニューの「画像を素材として登録」を選択し、保存先や貼り付けの動作を設定します。

素材を貼り付ける範囲を選択する

すでに色が塗られている範囲に素材を貼り付ける場合は、次の方法で簡単に操作できます。

・塗りのレイヤーから選択範囲を作成する

「レイヤー」パレットで塗りが設定されているレイヤーのサムネイルを、Ctrlキーを押しながらクリックします。塗りのレイヤーの描画範囲が選択されるので、素材をドラッグ＆ドロップしてキャンバスに貼り付けます。

・「下のレイヤーでクリッピング」を使う

素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップしたら、「レイヤー」パレットで、画像素材レイヤーを塗りのレイヤーの上に移動し、下のレイヤーでクリッピングします。色が塗られている範囲にだけ貼り付けられるため、選択範囲を設定しなくても貼り付けることができます。

コラム

画像素材レイヤーについて

素材を貼り付けたレイヤーは「画像素材レイヤー」となり、表示範囲をレイヤーマスクで調整します。画像素材レイヤーは、色を変更したり、直接描画したりすることはできません。

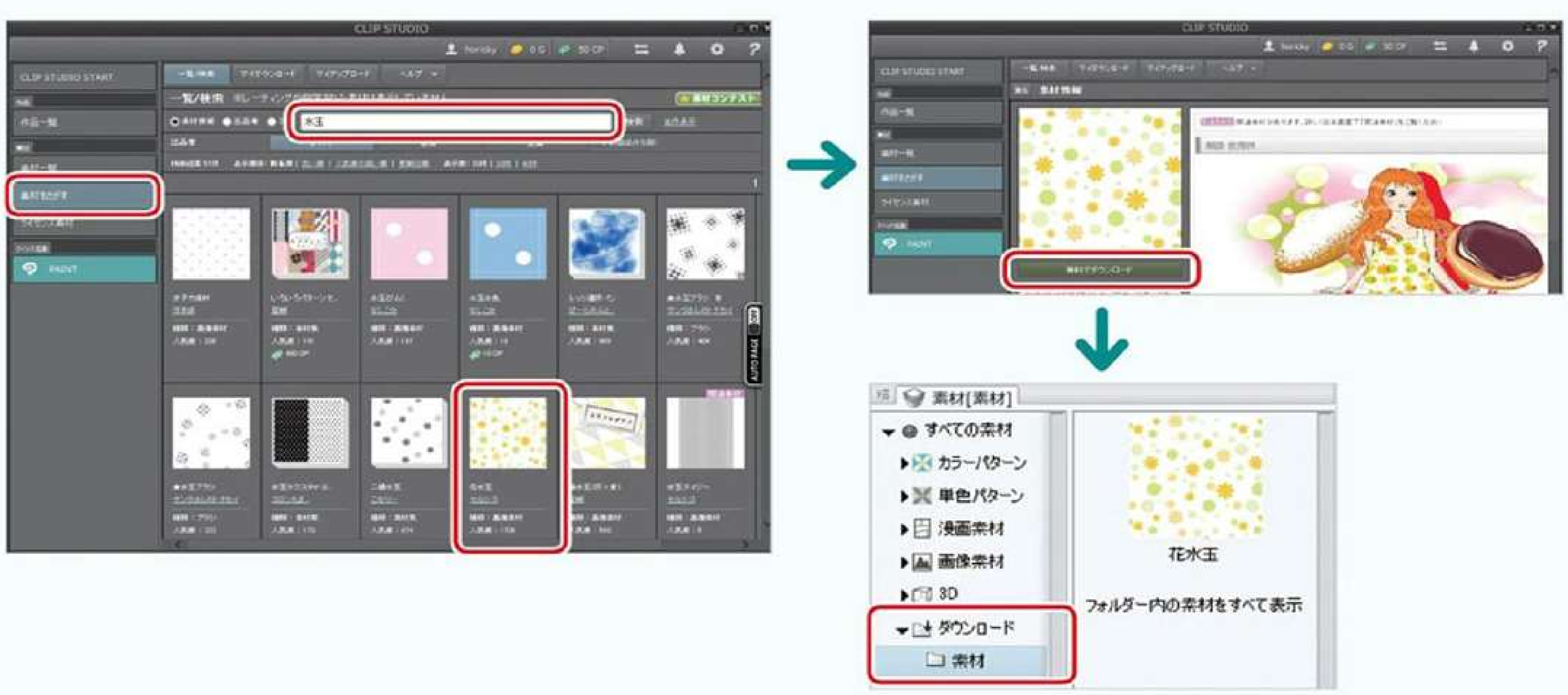
画像素材レイヤーを直接編集したい場合は、「レイヤー」メニューの「ラスタライズ」で、ラスターレイヤーに変換してから描画や加工をしてください。ただし、画像素材をラスタライズ後、拡大、縮小などの編集を繰り返すと、画質が荒れる場合があります。

コラム

「CLIP」の素材を利用する

画像素材やブラシツールは、「創作活動応援サイトCLIP」のWebサイト、または「CLIP STUDIO」からダウンロードすることができます（無料のCLIP会員への登録が必要）。

「CLIP STUDIO」から素材をダウンロードするには、「CLIP STUDIO」の画面で「素材をさがす」をクリックし、検索キーワードを入力します。目的の素材が見つかったら、素材をクリックし、「ダウンロード」をクリックします。ダウンロードした素材は、CLIP STUDIO PAINTの「素材」パレットの「ダウンロード」フォルダーに保存されます。ブラシ素材の場合は、ダウンロードしたブラシのサムネイルを、「サブツール」パレットに ドラッグ＆ドロップすると、「サブツール」パレットに追加できます。



素材をイラストになじませる

■素材の色を調整する

カラーパターンの素材の色は、色調補正レイヤーの「色相・彩度・明度」や「カラーバランス」で調整します。

単色パターンの素材は、塗りのレイヤーと重ねて使うことが多く、この場合は、下地の塗りの色を調整したり、画像素材レイヤーの「合成モード」や「不透明度」を調整します。



「下のレイヤーにクリッピング」を利用して素材を貼り付ける



単色パターンの「迷彩」の素材を貼り付けて「不透明度」を調整

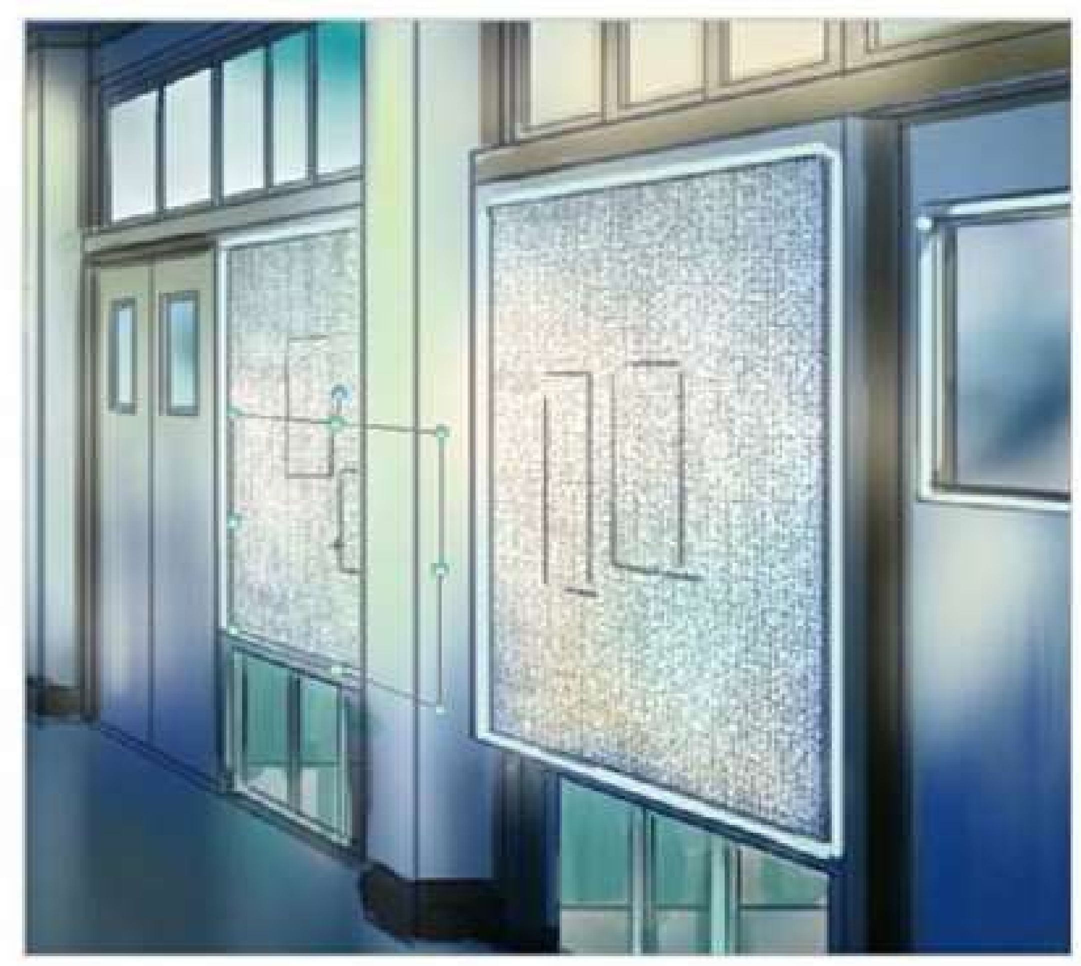
■素材の質感を出す

貼り付けた素材のざらざらした感じや、でこぼこした感じを出すには、「レイヤープロパティ」パレットで「質感合成」を選択し、「強さ」のスライダーをドラッグして質感の強さを調整します。

「質感合成」は、画像素材レイヤーを選択した場合のみ設定できます。



「質感合成」を設定する



単色パターンの「キャンバス地」をパースに合わせて貼り付ける

■素材に濃淡をつけてなじませる

素材に濃淡をつけたり、ぼかしたりしたい場合は、画像素材レイヤーのレイヤーマスクで調整します。

レイヤーマスクにグラデーションを描画したり、「透明水彩」や「エアブラシ」などの透明度のある筆やボケ足の大きな柔らかい筆で描画したりすることで、素材の濃淡を調整できます。



背景素材の「青空02_遠景付き」を貼り付ける



レイヤーマスクにグラデーションを描画し、遠景の建物を薄くして距離感を演出する

LESSON 5 覚えておこう！塗りのテクニック

4 色調補正とフィルターを使う

彩色がひと通り終わったら、「色調補正」で色味や明るさを調整したり、「ぼかし」を使ってイラストの雰囲気を演出したりしてみましょう。

CLIP STUDIO PAINTの色調補正

・色調補正レイヤー

色調補正レイヤーは、色調補正の効果をレイヤーとして独立させたものです。元の画像に影響を与えずに色調補正が行え、何度でも効果を調整できます。色調補正レイヤーは、「レイヤー」メニューの「新規色調補正レイヤー」から作成します。色調補正レイヤーを使うと、色調補正レイヤーより下にあるすべてのレイヤーに効果を適用できます。複数のレイヤーから構成されるパーツの色を変更したり、イラスト全体の色を調整する場合に利用します。

・「編集」メニューの「色調補正」

編集中のレイヤーの色を直接補正します。塗ったその場で色を調整したり、別の色に変更したりできます。後で調整し直す必要がない場合は、こちらの方法が便利です。

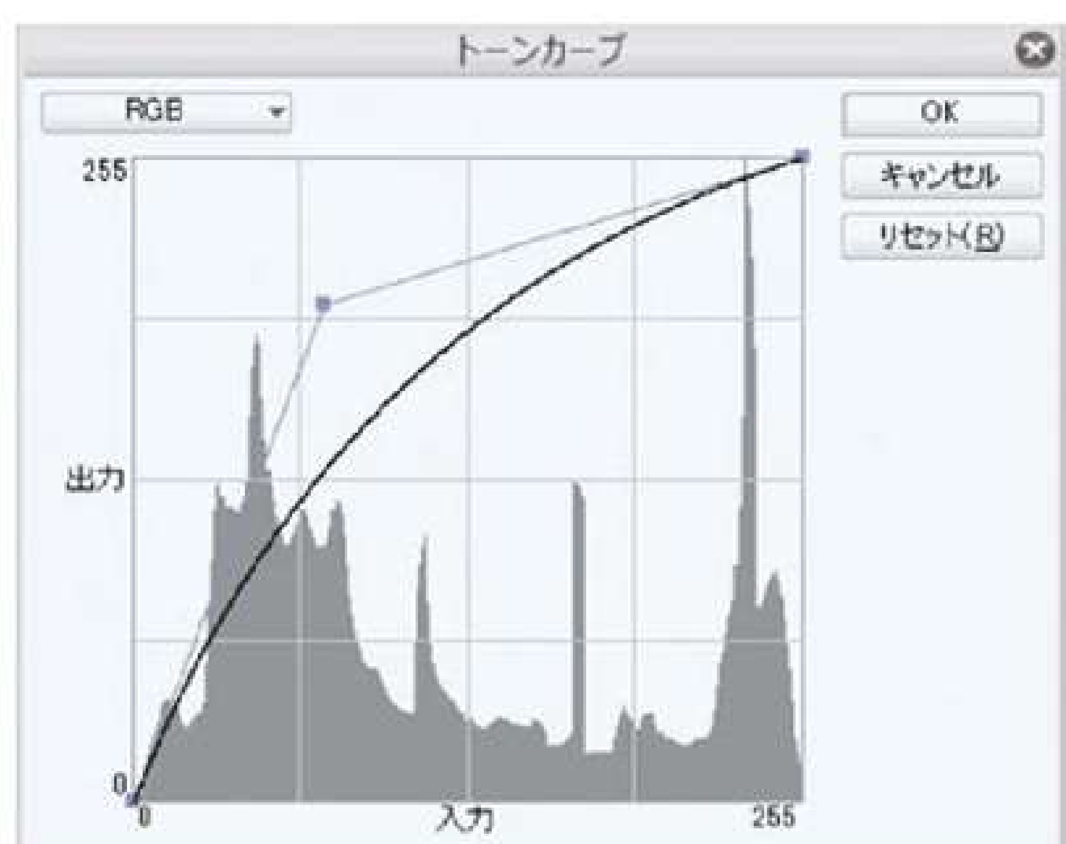
色調補正レイヤーを使った場合に比べて、ファイルサイズが大きくなることはありませんが、直接補正をかけるため、何度も補正を繰り返すと、画質が劣化する場合があります。

色調を補正する

色調補正レイヤーと「編集」メニューの「色調補正」では、同じ種類の色調補正を行うことができます。

■イラストを明るくする

イラストを単純に明るくするには、「明るさ・コントラスト」で「明るさ」の数値を大きくします。微妙な調整をしたい場合は、「トーンカーブ」を使います。グラフ上の直線の傾きやカーブを変更して明るさやコントラストを調整します。イラスト全体を明るくするには、グラフのカーブを左上に持ち上げます。反対に、暗くするには、グラフのカーブを右下に下げます。



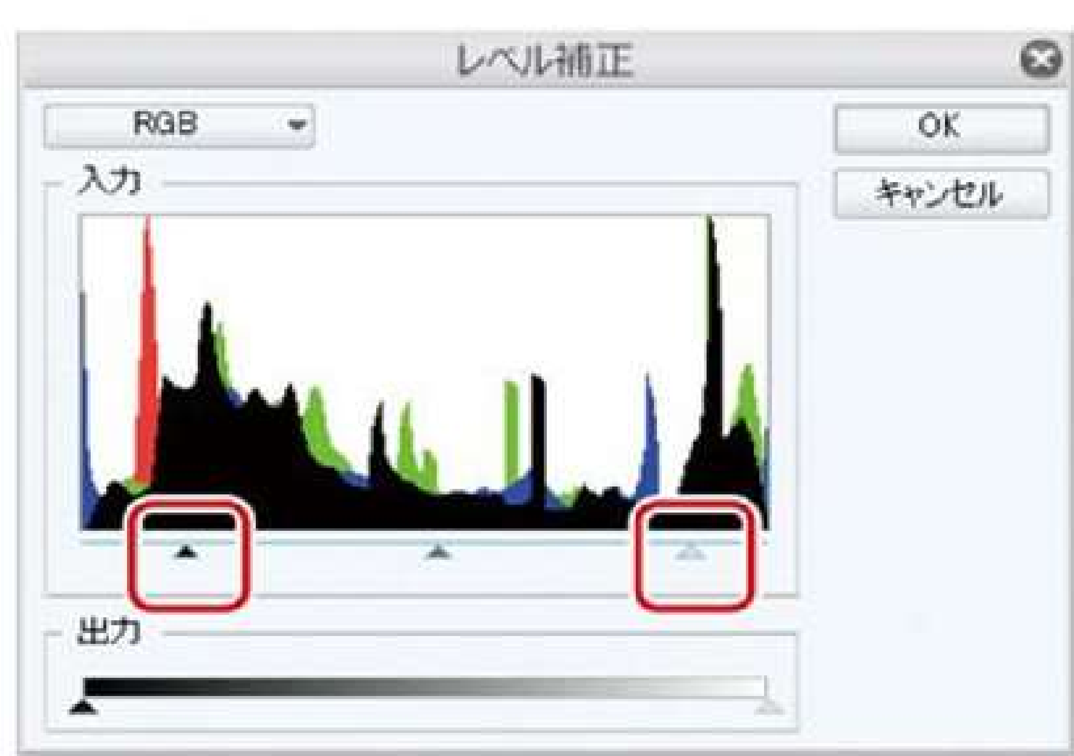
グラフのカーブを持ち上げると明るくなる

■イラストにメリハリをつける

簡単にメリハリをつけるには、「明るさ・コントラスト」で「コントラスト」の数値を大きくします。詳細に設定したい場合は、「レベル補正」や「トーンカーブ」を使います。

「レベル補正」は、イラストの明るさやコントラスト、濃度をヒストグラムで補正する機能です。ヒストグラムの山が高い部分は、その領域の色が多いことを表しており、左側が暗い色、右側が明るい色になります。メリハリをつけるには、画像のいちばん暗いポイントと明るいポイントの幅を狭くします。

「トーンカーブ」でメリハリをつけるには、トーンカーブがS字を描くように調整します。



メリハリをつけるにはシャドウ（▲）とハイライト（△）の三角を内側にドラッグする

■ 色味を変更する

「色相・彩度・明度」で「色相」のスライダーをドラッグして変更します。たとえばスライダーを右方向に60度動かすと、赤は黄色に、黄色は緑に、緑はシアンに、青はマゼンタに変化します。ただし、グレーに近い彩度の低い色は、スライダーを動かしてもあまり変化しません。

「色相・彩度・明度」では、イラストに含まれる色をがらりと変化させますが、「赤っぽくしたい」、「黄色っぽくしたい」など色味の微妙な調整は、「カラーバランス」で行います。スライドを各色の方向にドラッグすると、その色味が強くなります。また、「階調のバランス」で色調補正の範囲をある程度絞ることができます。





色調補正レイヤーで補正する

イラスト全体に補正をかける場合は、色調補正レイヤーを「レイヤー」パレットのいちばん上に作成します。一部のレイヤーにだけ、補正をかけたい場合は、レイヤーフォルダーを作成し、レイヤーフォルダーのいちばん上に色調補正レイヤーを配置します。ただし、レイヤーフォルダーの「合成モード」が「通過」の場合は、レイヤーフォルダーの下のレイヤーにも効果が適用されます。

色調補正レイヤーの調整をやり直すには、「レイヤー」パレットで色調補正レイヤーのサムネイルをダブルクリックして補正画面を表示し、設定値を変更します。

「ぼかし」でソフトフォーカスを演出する

「フィルター」の「ぼかし」を使うと、イラストの一部をぼかして、遠近感を強調したり、ソフトフォーカスをかけたような効果を設定することができます。ここでは、人物にソフトフォーカスを演出する方法を紹介します。

まず、人物のレイヤーフォルダーを選択し、「レイヤー」パレットのパレットメニューから「レイヤーを複製」を選択してレイヤーフォルダーを複製します。複製したレイヤーフォルダーを「選択中のレイヤーを結合」で1枚のレイヤーにしたら、結合したレイヤーを元の人物のレイヤーの上に置きます。次に、「フィルター」メニューの「ぼかし」–「ガウスぼかし」を選択し、キャンバスを確認しながら「ぼかす範囲」を設定します。

ぼかしを適用したら、「合成モード」を「スクリーン」にしてソフトフォーカスのかかり具合を「不透明度」で調整します。必要に応じて「レベル補正」などで、コントラストを調整します。



結合して1枚にしたレイヤーに「ぼかし」をかける



「合成モード」と「不透明度」を調整する



ソフトフォーカスがかかる

5 合成モードで光と影を表現する

合成モードを利用すると、下のレイヤーとの色の重なり具合を調整して、色の微妙な濃淡や効果を調整したりすることができます。

合成モードを使った光と影の表現について

CLIP STUDIO PAINTには、さまざまな合成モードが用意されています。合成モードを利用すると、下のレイヤーの色を加味しつつ色を重ねることができるため、光や影の表現によく利用されます。

合成モードは、「レイヤー」パレットの「合成モード」から選択します。また、「合成モード」でレイヤーを重ねたときの効果の強さは「不透明度」で調整します。



合成モードを利用して影を描く

影の表現では、合成モードの「乗算」や「焼き込み（リニア）」などがよく利用されます。ここでは、右の画面を使って「乗算」と「焼き込み（リニア）」の特徴を解説します。



下のレイヤー
（もとになるイラスト）



影を「合成モード」の「通常」（不透明度：100%）で重ねた場合

■ 乗算

重なった下のレイヤーの色が混ざって表示され、徐々に黒に近づくように変化します。合成後は、もとの色より暗くなります。影を入れるときのほか、画面を暗くするときにも利用できます。



合成モード：「乗算」（不透明度：100%）

■ 焼き込み（リニア）

「乗算」を強くしたような効果が得られます。コントラストの強い濃い影を表現できます。影が濃すぎたときは、「不透明度」を下げて調整します。色を保ったまま暗くなり、彩度も上がります。



合成モード：「焼き込み（リニア）」（不透明度：100%）

合成モードを利用して光を描く

光の表現では、合成モードの「スクリーン」や「オーバーレイ」、「ソフトライト」、「ハードライト」などがよく利用されます。ここでは、下の画面を使って、これらの合成モードの特徴を解説します。



下のレイヤー
（もとになるイラスト）



上に重ねるレイヤー
（合成モードを設定するレイヤー）



合成モード：「通常」（不透明度：50%）

■スクリーン

レイヤーの重なった部分の色が、白に近づきながら混ざって変化していきます。合成後は、もとの色より明るい色になります。上のレイヤーに描画した色の影響が出やすいので、環境光を表現したり、イラストの上に重ねて空気感や透明感を演出するときによく使われます。光の強弱は不透明度で調整します。



合成モード：「スクリーン」（不透明度：50%）

■オーバーレイ

明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗くなり、コントラストと彩度が少し高くなります。強い光があたっている絵に使うと、メリハリの利いた光の強さを強調することができます。



合成モード：「オーバーレイ」（不透明度：50%）

■ソフトライト

明るい色同士を重ねると明るく、暗い色同士を重ねると暗く表示されます。色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。オーバーレイと似ていますが、こちらの方が変化がゆるやかになるため、色を微妙に変化させた柔らかい光を表現できます。



合成モード：「ソフトライト」（不透明度：50%）

PART 1 基本操作

■ハードライト

明るい色同士を重ねると明るく、暗い色同士を重ねると暗く表示されます。「合成モード」を適用するレイヤーの色が強く表れるため、直接光をあてたような効果を出すことができます。オーバーレイよりもコントラストや彩度が強く合成されます。



合成モード：「ハードライト」(不透明度：50%)

■加算(発光)／覆い焼き(発光)

瞳や金属、宝石など、物体そのものの発光を表現するときによく利用します。発光感をさらに演出したいときは、発光物の周辺に明るい色で光を描き、光の色の幅を大きくします。このとき、彩度の高い明るい色を選ぶと光がより明るくなります。また、「加算(発光)」モードにするレイヤーの位置にも注意が必要です。右の例では、線画も含めて明るく発光させる必要があるため、線画のレイヤーの上に発光のレイヤーを配置しています。

なお、これらの合成モードを使う場合、下のレイヤーが明るい色だと効果が見えにくいので、発光感をより強調するには、暗い色を描画しておくとよいでしょう。



宝石の光と周りの光を「エアブラシ」ツールで描画



「合成モード」を「加算(発光)」にする

コラム

光で時間の変化を表現する

環境光は、太陽の光がさまざまな物質に反射して発生した光です。全方向からやわらかい光があたっている様子をイメージするとわかりやすいでしょう。青空の下では、光は白っぽい青色になり、物体はうっすら青みがかかります。太陽の光があたる昼間なら白～黄色、夕方であれば赤色～黄色、夜なら濃紺～紫色で表現できます。これらの光の色を「グラデーション」ツールなどでレイヤーに描画し、「合成モード」や「不透明度」を変更して、イラストに重ねることで時間の変化を表現することができます。

「合成モード」の選択は、どれが正解ということもないので、いろいろ試してイラストのイメージに合うものを見つけてください。



「グラデーション」ツールの「夕焼け」でグラデーションを描画し、「合成モード」を「ハードライト」(不透明度：50%)にして重ねる



「グラデーション」ツールで濃紺～紫のグラデーションを描画し、「合成モード」を「オーバーレイ」(不透明度：80%)にして重ねる

PART 2 イラストテクニック

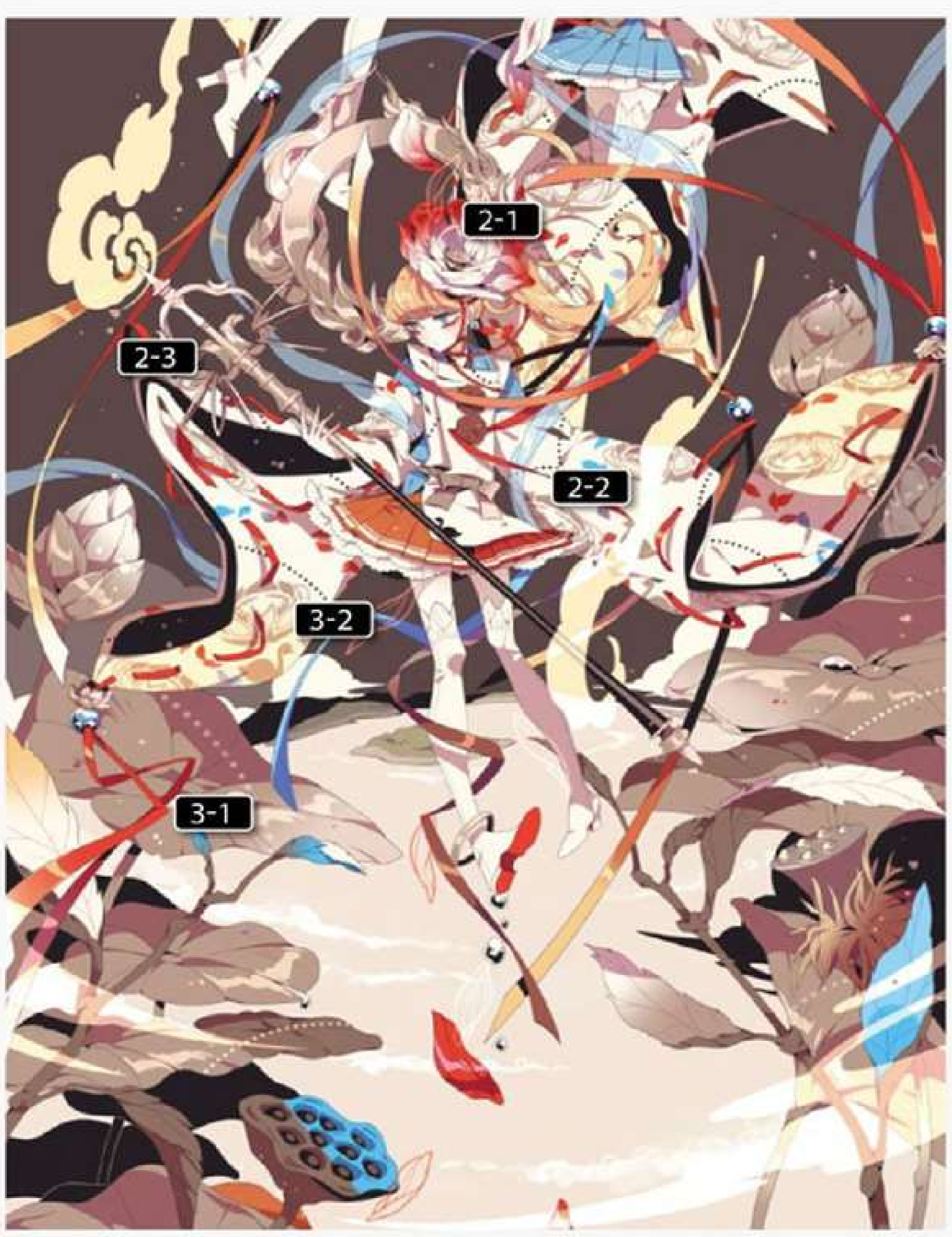
しきみ
SHIKIMI

PART

2 しきみ SHIKIMI

「泥中之蓮」

初めにイラストのモチーフをはっきりさせ、そこからイメージを膨らませて色や人物デザインを決めていきます。線や塗りの平面的な印象、単調さが特徴で、日本画的要素を積極的に取り入れながら描いています。今回は、光背を背に錫杖を持つ魔法少女の神秘幻想な世界を作り上げました。乗算、スクリーン、加算（発光）、オーバーレイといったCLIP STUDIO PAINTのレイヤー効果を駆使しながらアニメ塗りのような塗り方を紹介します。





1 イラストのイメージを固める

イラストを描くときは最初にテーマを決め、入れたい要素や構図をおおまかにイメージします。今回は、アナログで描いたラフをスキャナで取り込む方法を紹介します。

イメージを表現する

ラフは、アナログで描くこともデジタルで描くこともありますが、今回はアナログで描いています。使用したものは、A4サイズのコピー用紙に芯の太さは0.3、濃さはBのシャープペンシルです。

今回は、「仏像と魔法少女」をテーマにイメージを膨らませました。ステッキに見立てた錫杖（しゃくじょう）や光背、蓮の花、リボンなどを描いてイメージに近付けていきます。ある程度テーマを決めておくと、服や装飾などを描く際の要素に困ることがありません。決めたテーマに沿って袖の飾り、靴、髪飾りなどを蓮の花で統一するとイラストにまとまりが出てきます。



アナログで描いたラフを取り込む

最初にA4サイズ、解像度が400dpiの新規キャンバスを用意し、「ファイル」メニューの「読み込み」－「スキャン」を選択して、アナログで描いたラフを取り込みます。

CLIP STUDIO PAINTに取り込んだあとで、イラストサイズや位置などを調整するので、スキャナの設定は解像度を400dpiに変更している以外は初期設定のまま使用します。



A4、400dpiの新規キャンバスを用意



コラム

モダンバレエをイメージしながら手に表情をつける

　イラストで少女の手を描くときは、モダンバレエをイメージしながら描いています。イラストごとに違うのですが、今回は非日常を意識して描いてみました。おそらく錫杖を手にした際に、現実味のある動作というのは握ることだと思うのです。今回のイラストはリボンや花びらが舞い、全体的に浮遊感のある現実味のないイラストなので、錫杖をふわっと支えるような形にしています。右側のイラストは、今回のイラストとは別のものですが、この左手もなんとなく舞踊を意識し、指先まできれいに見せるような形です。

　モダンバレエもイラストと同様に、手の形でいろいろな表現をする分野です。常にイラストでも手に感情を表そうと描いているわけではありませんが、少女の手をきれいに見せる角度に関しては舞踊の分野から学んだことは大きかったです。





コラム

しきみ氏の作業環境

■ ワークスペース

　私はパレットドックを左側に寄せて、左から右へ流れる操作をしています。左側で機能を選び、右側にペンを動かしてキャンバスへ、また左側で機能を選び、右へ移動して描くといった具合です。

　素材パンレットは、あまり使わないので非表示にして右側に置き、必要に応じて表示しています。

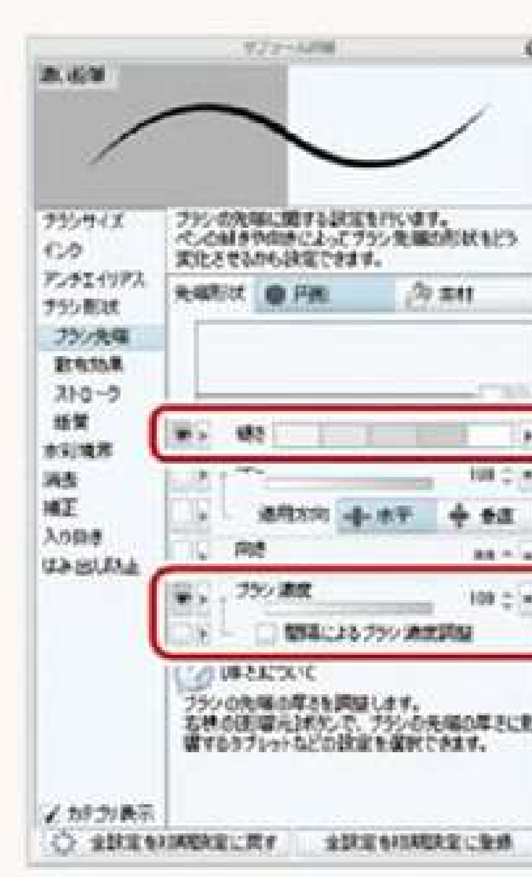


■ 鉛筆ツールの設定

　よく使用しているのは、「鉛筆」ツールの「シャーペン」と「濃い鉛筆」です。ほとんど初期設定のままですが、「シャーペン」はアンチエイリアスを「弱」に設定しています。また、「濃い鉛筆」はエッジがくっきり出るようにブラシ先端を少し硬めにし、「間隔によるブラシ濃度調整」をオフにしています。



「シャーペン」のアンチエイリアスを「弱」に設定



「濃い鉛筆」のブラシ先端を調節

2 ラフから下描きを仕上げる

スキャナで取り込んだラフのサイズや位置を調整します。ラフの影やゴミがある場合はそれを飛ばしてから、足りない部分を描き足して下描きを完成させます。

イラストサイズや位置を調整する

イラスト全体が見渡せるように画面を「ズームアウト」で引き、ラフを調整していきます。中心が少し左寄りでしたので、「レイヤー移動」で全体的に右下に移動し、「編集」メニューの「変形」－「自由変形」を選んでShiftキーを押したままドラッグし、ちょうどいい大きさまで大きくしました。また、上部の花びらは位置を調整しなおすため、「投げなわ選択」で切り取り、別レイヤーにしておきます。





「レイヤー移動」で位置を移動し、「自由変形」でサイズを調整



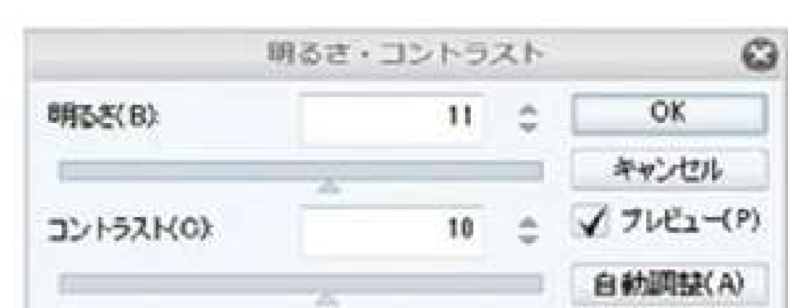
「投げなわ選択」で花びらを別レイヤーに移動

スキャナ取り込み時のゴミを飛ばす

今回、イラストの補正はこの段階で行いました。「編集」メニューの「色調補正」－「明るさ・コントラスト」で明るさとコントラストを上げ、ラフの影やゴミを飛ばして見やすくしています。

また、ラフによって線画の邪魔になるようなゴミが残ってしまったときは、「消しゴム」で消すこともあります。



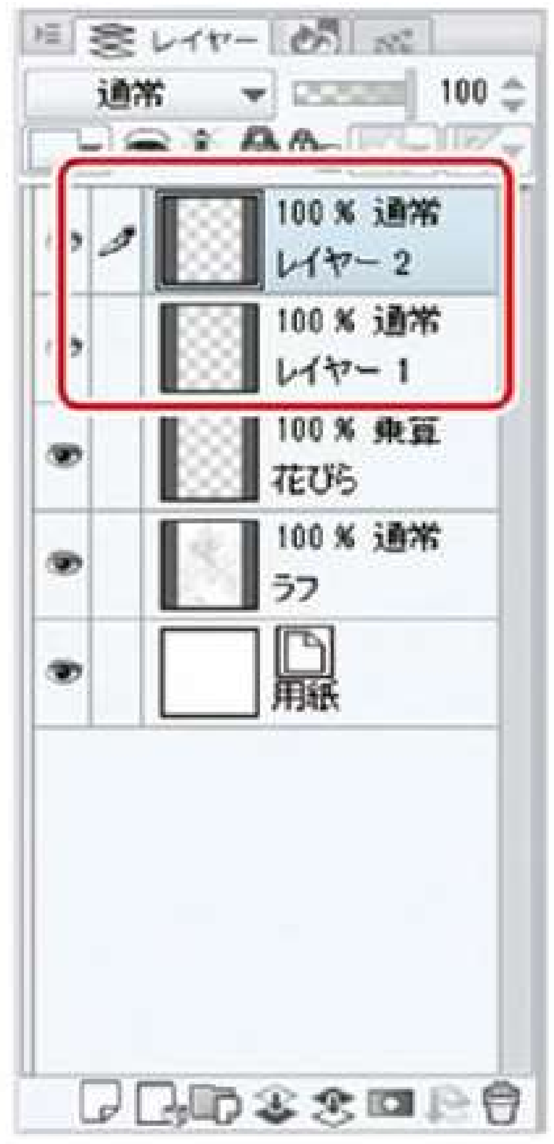


「明るさ・コントラスト」でラフの影やゴミを飛ばし、線画を描きやすくする

全体を見ながら描き足す

取り込んだラフを見ながら、足りない部分を描き足していきます。ラフレイヤーの上に新規レイヤーを作り、「色鉛筆」で描きます。線画を描く際に、ごちゃっとして見づらくなるのを防ぐために青っぽい色を使用しています。魔法少女の仲間や羽衣などを描き、下描きの完成です。

私のイラストは全体的にのっぺりとして起伏が少ないので、全体に描き込むのではなくイラストのどこかに余白を作り視線を誘導しやすいようにしています。今回は上方に情報を密集させ、下方に余白を多めに取りました。





コラム

構図の取り方

私は、まず描きたいものを明確にし、そのメインが引き立つようパズルのように構図を決めていきます。今回のイラストでは、もちろん中央の少女がメインです。少女を引き立たせるためにその他の要素を配置していきます。

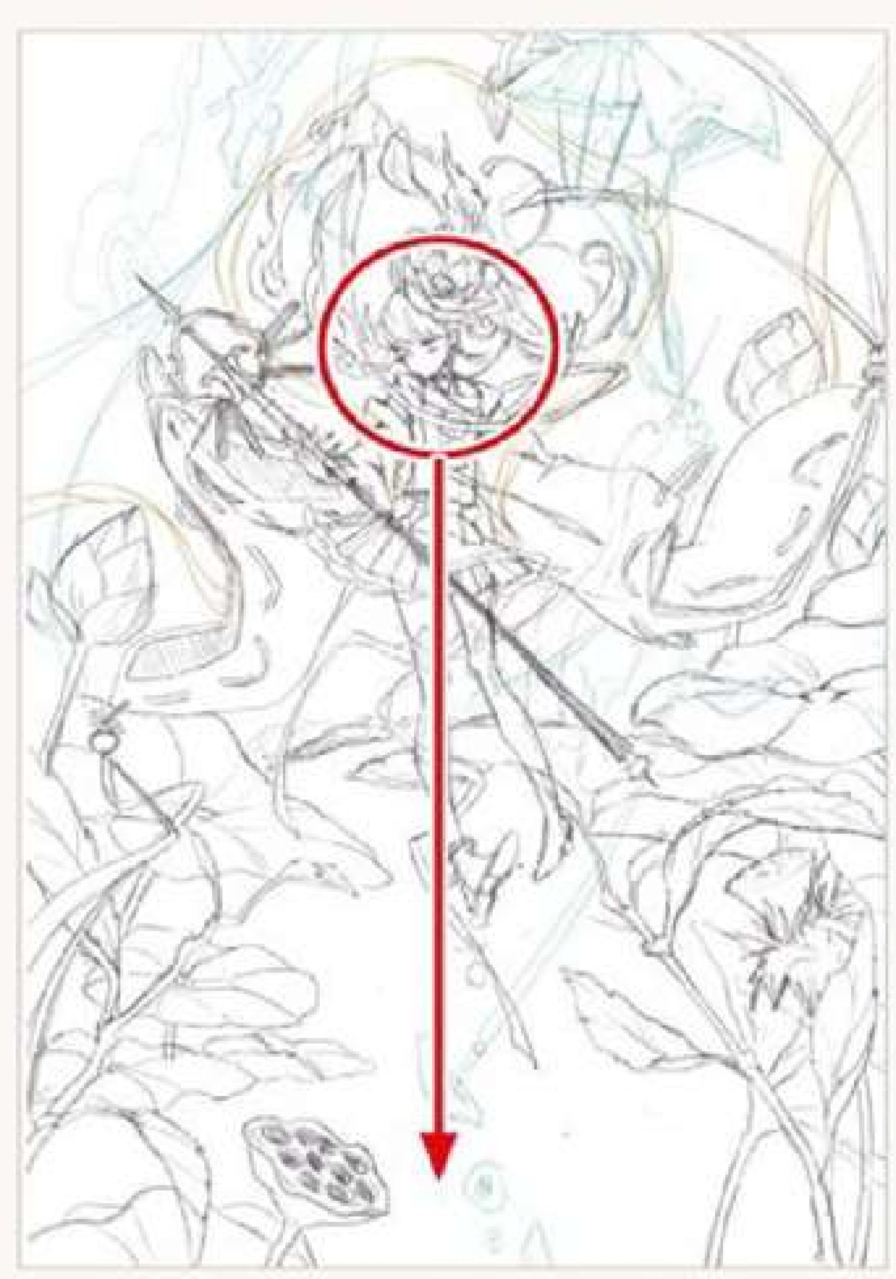
下方に描いた左右対称の植物も、少女を引き立たせるための存在です。後々色を着ける際も、植物が少女よりも目立たないような色にするつもりです。

また、一枚の絵中の顔の数にも気をつけています。背後の二人の少女も、中央の少女の顔を目立たせるために顔の見えない配置にしています。

このイラストをぱっと見た際に、まず中央の少女の顔に目が行くハズです。そしてそのまま視線を下ろしても、中央部分にはほぼ他の要素がありませんから、中央の少女は印象に残りやすいのではないかと思います。



下方に左右対称の植物を描くことで少女を引き立たせる



少女が引き立つように視線を下した先には描き込みを少なくする

3 線の勢いを大切に線画を描く

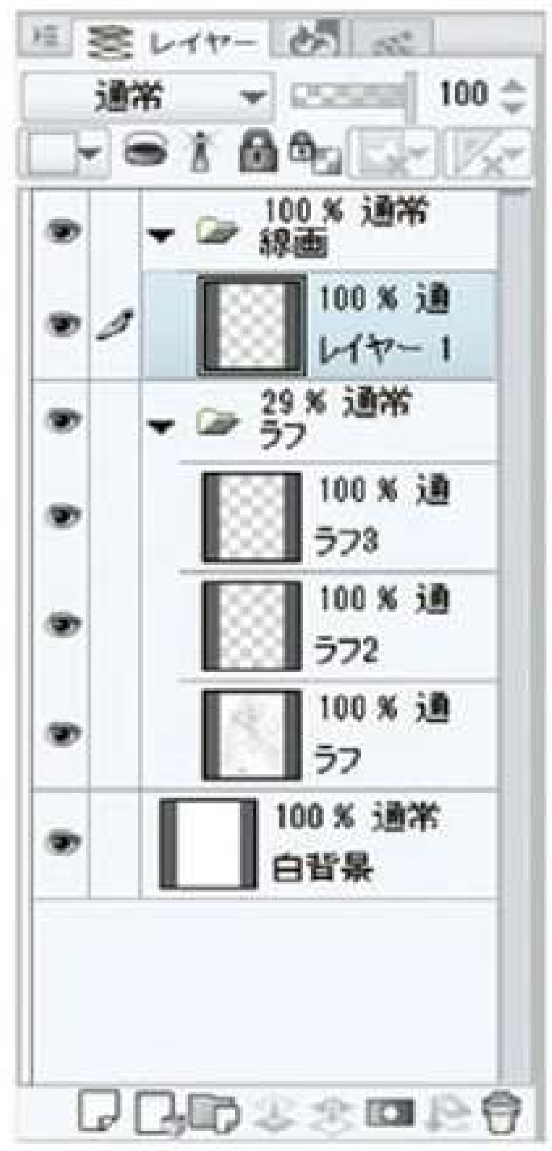
線画を描く際には、作業がスムーズにできるように線画用のフォルダーを準備して線画を描きながらレイヤー分けをします。ほぼ下描き通りになぞって線画を描いていきます。

線画を描くための準備

線画作業に移る前に、レイヤーフォルダーを準備しておきます。

まず、「ラフ」という名前のレイヤーフォルダーを作り、3つあるラフレイヤーをまとめます。この下に新規にラスターレイヤーを作り、「塗りつぶし」で画面を白色一色に塗りつぶします。ラフのサイズや位置の調整などで透過部分があるため、線画を描きやすくするために入れています。レイヤー名は「白背景」です。

「ラフ」レイヤーフォルダーの上に「線画」レイヤーフォルダーを作り、ここに線画に関するレイヤーを入れていきます。「ラフ」レイヤーフォルダーの「不透明度」を下げて、この状態で上から線画を描きます。





線の勢いや伸びやかさを大切に描く

線画は、顔から描いていくことがほとんどです。「シャーペン」のサイズ3pxを使って、下描きの上からほぼ下描き通りになぞっていきます。

私のイラストは、線画をはっきりと目立たせるイラストなので、気に入った線が引けるまで何度も線を引きなおします。イラストを左右反転させてバランスを見たり、「ラフ」レイヤーを非表示にしたりしながら描いていきます。

線画を描く際には、フリーハンドで綺麗な線を引くために線の勢いを大切にしています。基本的にペンを上から下に振り下ろすイメージです。右側の顎紐部分も上から下に振り下ろして線を引けるようにイラストを回転させ、ペンを振り下ろして勢いのある線を描いています。



メインの少女の顔から線画を描き始める



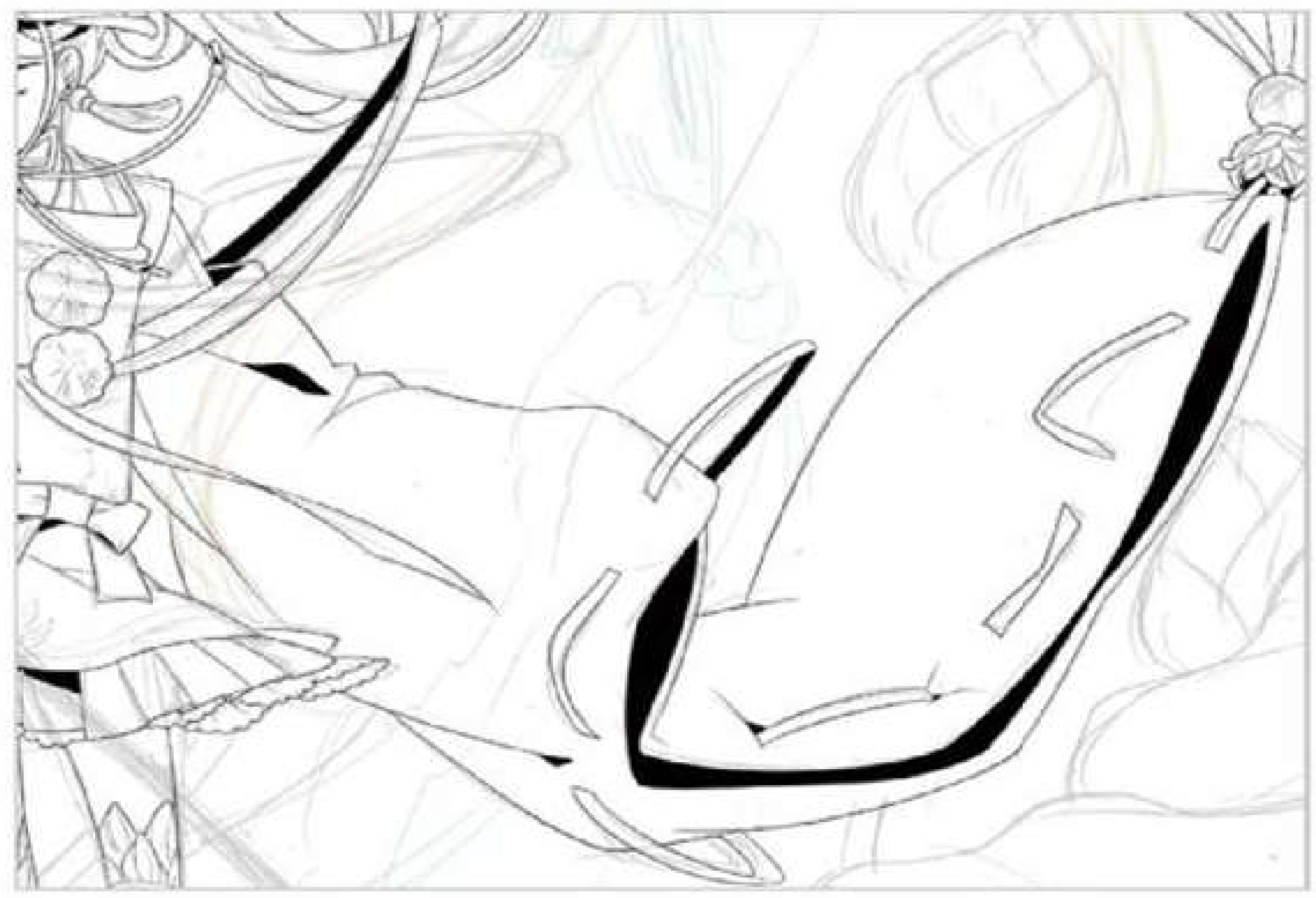
イラストを回転させ、振り下ろすイメージで勢いのある線を引く

影になる部分を塗りつぶす

髪飾りの花弁や花芯の細かい部分は、輪郭をなぞったあと、やや細めのペンで中身をなぞっていきます。また、袖の中や背面に回るリボンなど、影になる部分は「塗りつぶし」で黒く塗りつぶしていきます。

私のイラストは、線画が完成時の状態ではっきりとわかる割に細めなため、着色時の影だけですとぼんやりした印象になってしまいます。そのため、線画段階で塗りつぶすことで物の形を明白にしています。





「図形」ツールを使って描く

「図形」ツールは、直線や円、楕円などを描く際にとても便利なツールです。フリーハンドで描くこともありますが、キリッとした雰囲気を出したいときはパーツによって「図形」ツールを使用しています。

今回は、錫杖の先端に「直線」、持ち手部分に「曲線」を使用しました。また、服の玉飾りと光背には「楕円」を使用しています。Shiftキーを押しながらドラッグすると真円を描くことができます。

イラストの中にこういった線が入ると視線を誘導するポイントになり、イラスト全体が引き締まってきます。



「楕円」を使って服の玉飾りを描く



錫杖の先端は「直線」、持ち手部分は「曲線」を使って描く



光背には「楕円」を使って、真円を描く

黒いシルエットを効果的に使う

黒いシルエットを部分的に作っていきます。私の線画は、強弱があまりなくすべてを均一な調子で描くため、黒いシルエットを作ることで画面に抜きを作り、注視しないでいい部分を入れてメインが目立つ効果を出しています。植物などは顕著ですが、奥にシルエットだけの植物を描くことで手前の植物を目立たせることができます。

描く際は、画面を拡大したり引いたりを繰り返しながら、バランスを見て塗りつぶす部分を決めていきます。



上方の右足部分も塗りつぶして、黒いシルエットを効果的に使う



奥に黒いシルエットの植物を描き、手前の植物を目立たせる

線画段階の最終チェックをする



全体のバランスを見ながら黒いシルエットを増やしていきます。上方は左側に比べ右側に情報量が多いので、下方はその対角となる左下に黒いシルエットの植物を増やして重たさを持たせ、全体のバランスをとっています。

線画は、後ほど修正や線の色を変える作業がしやすいように、パーツごとにレイヤーを分けています。

これで線画が完成しました。



LESSON 1 イラストを塗る前に

4 下塗りをして配色を決める

最初に、塗りの準備として着色用のフォルダーを作成します。下塗りでは、ラフの段階でイメージしていた色を置いて、全体のバランスを見ながらいろいろな色を試していきます。

下塗りのための準備

下塗りの準備をします。まず、「ラフ」レイヤーフォルダーを非表示にしていちばん下へ移動し、パーツごとに塗りつぶしができるように「線画」レイヤーフォルダーを「参照レイヤーに設定」にしておきます。

次に「線画」レイヤーフォルダーの下に、着色に使うレイヤーを収納する「着色」レイヤーフォルダーを作ります。色のレイヤーは後からでも色を変更できるように、およそ同じ色同士、隣接しない色同士でレイヤー分けしておきます。最初に作るレイヤーは「背景色」です。背景色を仮に決めて「塗りつぶし」で塗りつぶします。

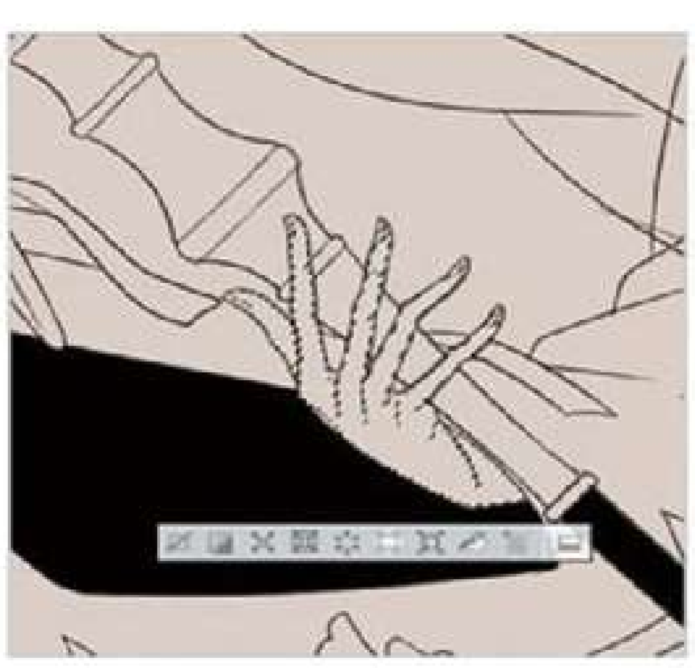




背景色を仮に決めて「塗りつぶし」で塗りつぶす

人物の下塗りをする

下塗りは、ラフ段階でイメージしていた色を置いていきます。「自動選択」を「参照レイヤー用選択」にし、塗りつぶす部分を選んで「塗りつぶし」で塗りつぶします。参照レイヤーを利用しているので、塗りつぶしが簡単にできます。塗りつぶしきれなかった部分は、「濃い鉛筆」で塗っていきます。基本的にこの作業を繰り返して下塗りをします。



「自動選択」で塗る箇所を選択する



「塗りつぶし」で色を置いていく



線画の色を変える

線画は黒で描いていますが、少しきつい印象になってしまうので黒に近い茶色に変更しました。「透明ピクセルをロック」して「鉛筆」などで塗りつぶして変更します。

淡い色で着色した部分は、線画もやや淡くした方が自然な印象になります。線の色が均一ですと線画が目立つ部分と目立たない部分が出てきてしまうため、全体的に印象を均等に、それでいてシルエットだけははっきりするように線の色を選んでいます。


淡い色で着色した部分は線画がきつい印象に


線画の色をやや淡くして、淡い色で着色した部分と調和をとる

背景が透けるようにする

羽衣部分は、「不透明度」を利用して背景の色が透けるようにします。不透明度は値が高いほど不透明に、値を下げると透明に近付き背景が透けて見えるようになります。

「羽衣」レイヤーを選択して「不透明度」を下げます。不透明度の度合いは、背景の透け感を実際に見ながら調整していきます。









背景色を変える

今置いてある色はラフ段階で想定してした色ですが、同系統の色でまとめすぎたせいか、服の袖だけが目立ってしまい、メリハリのない平坦なイラストになってしまいました。「あまり面白味がない」「違うかな」と感じたときは、下塗りの段階でいろいろな色を試しながら変えていきます。

メリハリをつけるには、色合いや明暗差のある色を使うと全体が引き締まります。その反面メリハリが強すぎてきつい印象になりがちですので、抑えた色調の中にアクセントとして鮮やかな色を加えて調和をとります。

まず、仮に置いた背景色を同系統の濃い茶色に変え、これに合わせて服や小物の色を試していきます。アクセントには、以前見た仏教絵画での散華の蓮の赤色が印象的だったので、蓮に朱色を入れました。髪飾りは「ぼかし」を使ってグラデーションにし、柔らかさを出しています。濃淡やその色を使う範囲によっても印象が違いますから、バランスを見ながら配色を決めていきます。









髪飾りに朱色を入れ、「ぼかし」でグラデーションにする



服や小物の色を変える

色は、だいたい3色程度の系統でまとめると統一感が出てきます。今回は金、オレンジ、水色の3色です。錫杖と光背の金色は変更しないつもりだったので、金と朱色に合う色として水色を加えています。絶対に譲れない色を基準に、それに合わせて全体の色を決めていくと、まとまりのある落ち着いた印象になります。

3色のうち服に水色系を使いましたが、背景色を暗くした影響で沈んだ印象になりました。絵の中で面積を大きく取っている服の袖を明るい色に変え、明暗をハッキリさせています。「ナビゲーター」で縮小された状態で明暗の差がくっきりわかるように色を決めていくと、メリハリのあるイラストになります。











「ナビゲーター」で明暗の差がわかるようにする

LESSON 2　人物・衣装・小物の彩色

1 人物を印象的に塗る

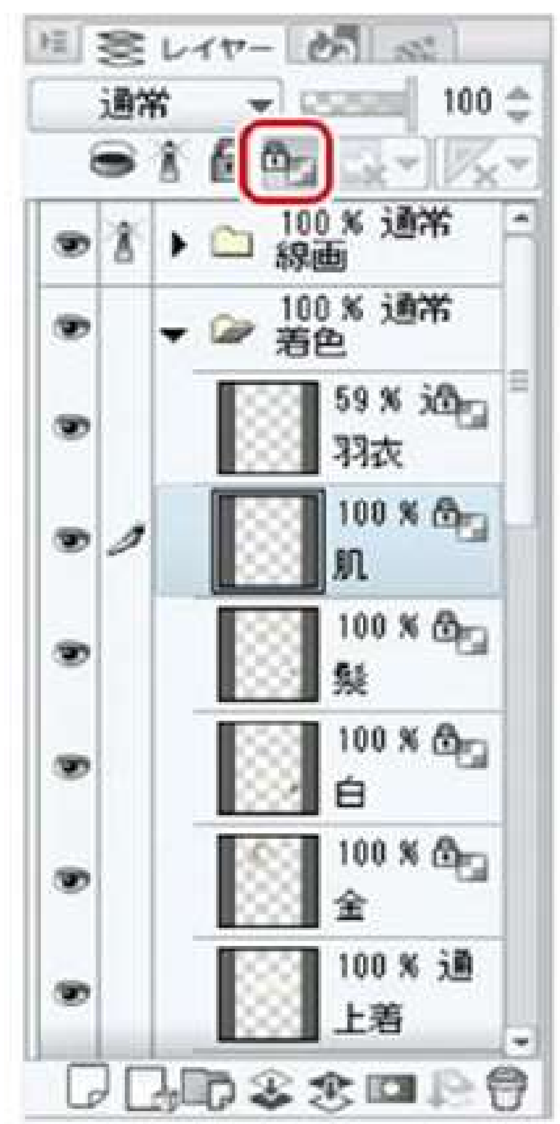
塗り作業では、常に「透明ピクセルをロック」して塗り進めます。肌や頬の塗り、瞳の作り方によって印象的な人物に仕上げていきます。

目の下や指先に影を塗る

塗り作業では、常に「透明ピクセルをロック」をオンにして、下塗りの部分からはみ出さないようにしておきます。

「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」でサイズ7〜10pxを使い分けて影をつけていきます。私のイラストは全体的に彩度の低い色を使用しているので、肌の影もやや灰色に近い色を選んでいます。

目の下や指先などは、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」でぼかしてグラデーションにします。目の下はサイズ10px、指先はサイズ20pxを使い、ぼかす範囲によって使い分けています。目の下やアイシャドウ部分に一段階濃い色を入れ、必要に応じてぼかします。仕上げに目尻に赤い色を入れました。



「透明ピクセルをロック」をオンに設定

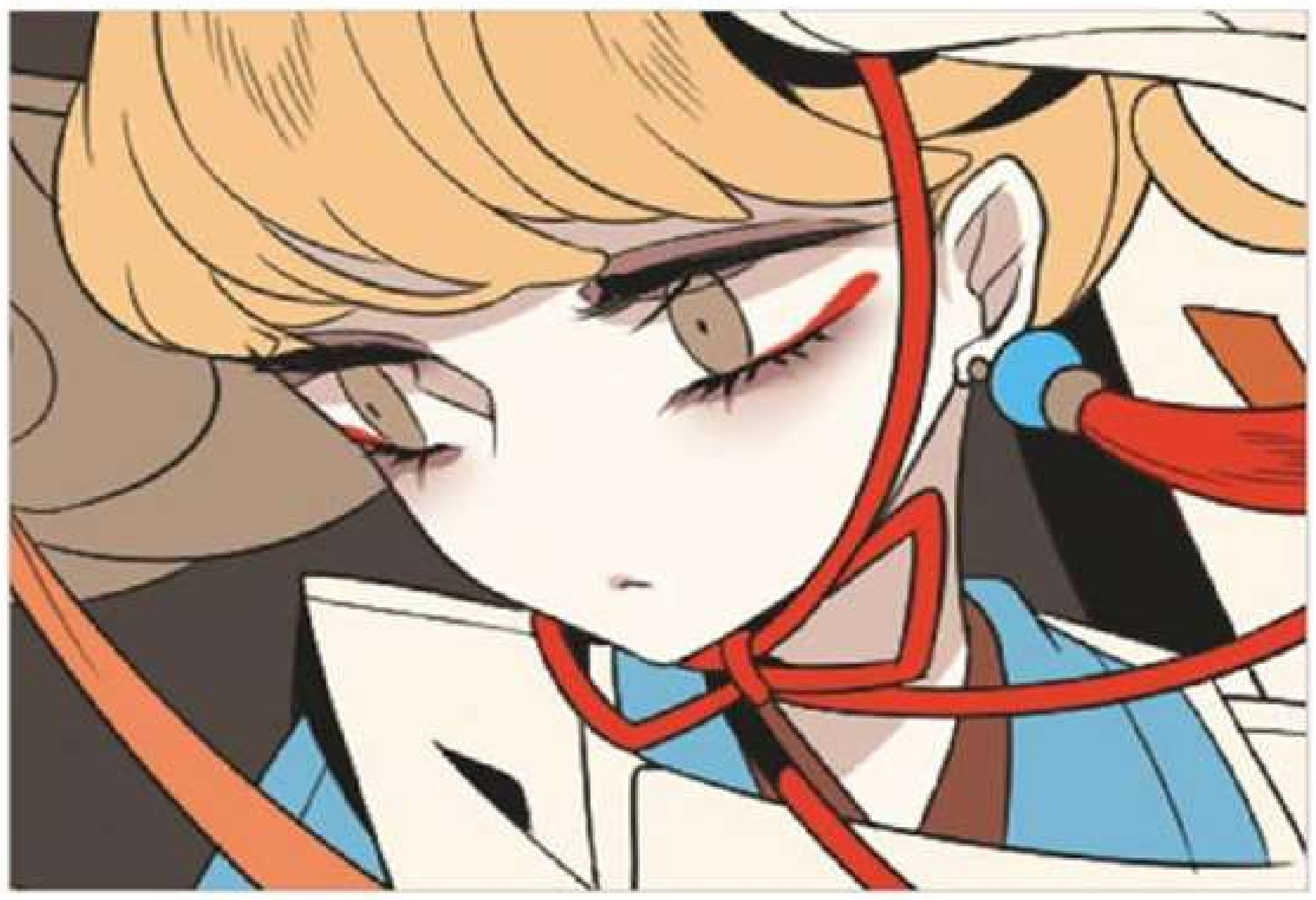


肌の影には、やや灰色に近い色を使う



PART 2
しきみ

瞳孔と影で瞳を作る





瞳にはあまり描き込まないので、肌色のレイヤーにそのまま塗ってしまうことがほとんどです。

色は特に意味を持たせる必要がない場合は、既に塗ってある画面上の色の中からとります。色を決める際は、「ズームアウト」で全体を見ながらイラストになじむ瞳の色をあてはめていきます。今回は錫杖などの金色をやや淡くした色にしました。また、瞳の影として上方に水色を入れて華やかさを出しています。

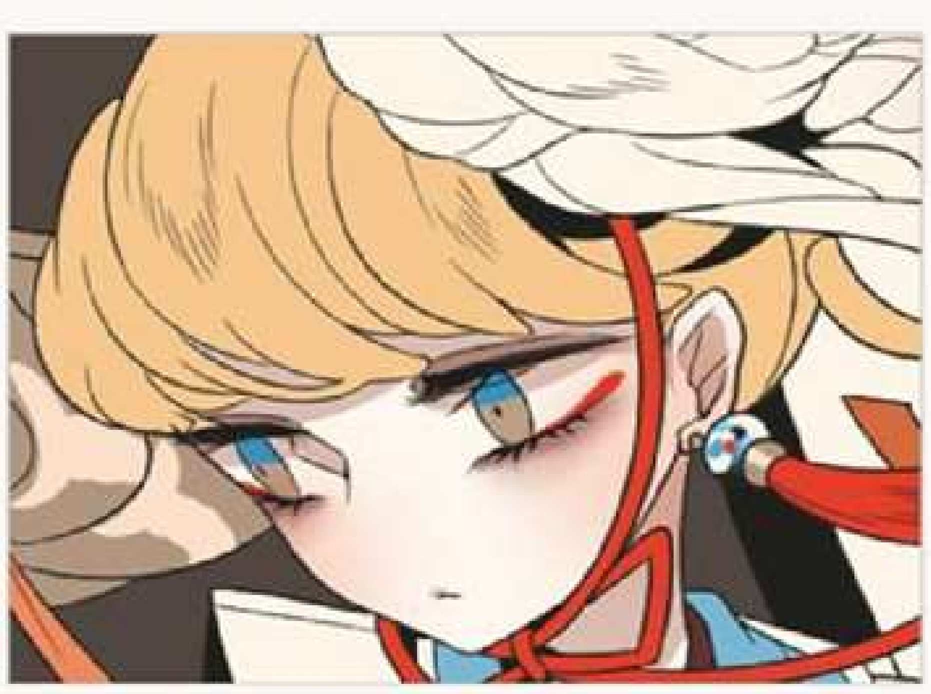
コ・ラ・ム

目の表情のつけ方

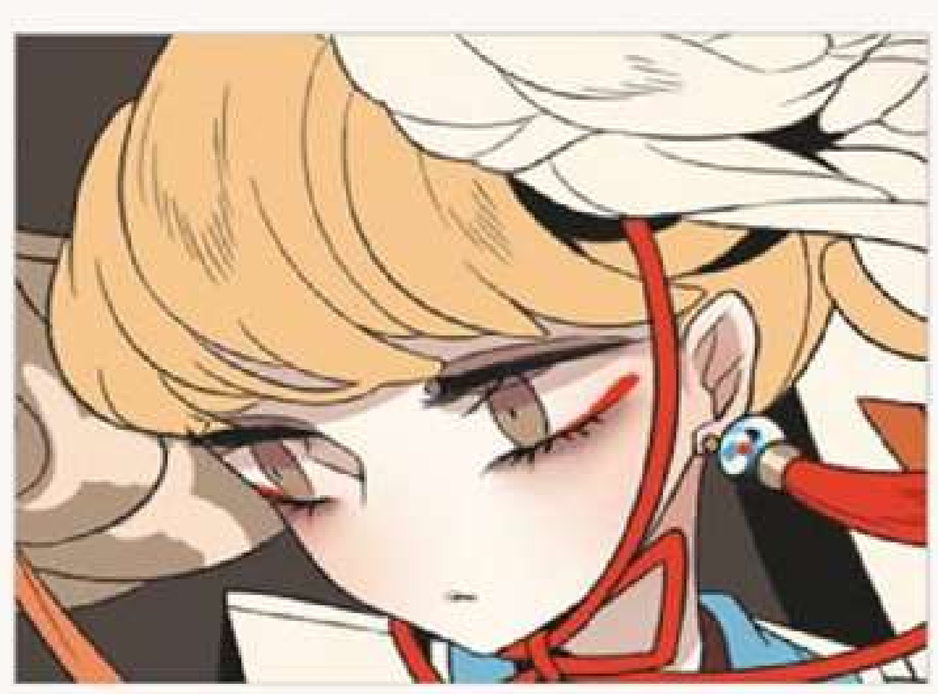
私は、目にあまり描き込みをしないので、影の色はその分重要な情報になります。今回は非日常感や人外っぽさ、色的な華やかさを加味するために影を水色にしています。目の色から遠い色になればなるほど、この印象は強まりますが、基本的に既に絵中にある色からとります。

反対に、本来の影らしく濃い茶色などにすると、真っ当さ、生き物らしさが加わる気がします。そうした効果を狙う際は、影に奇抜な色は選ばないようにしています。

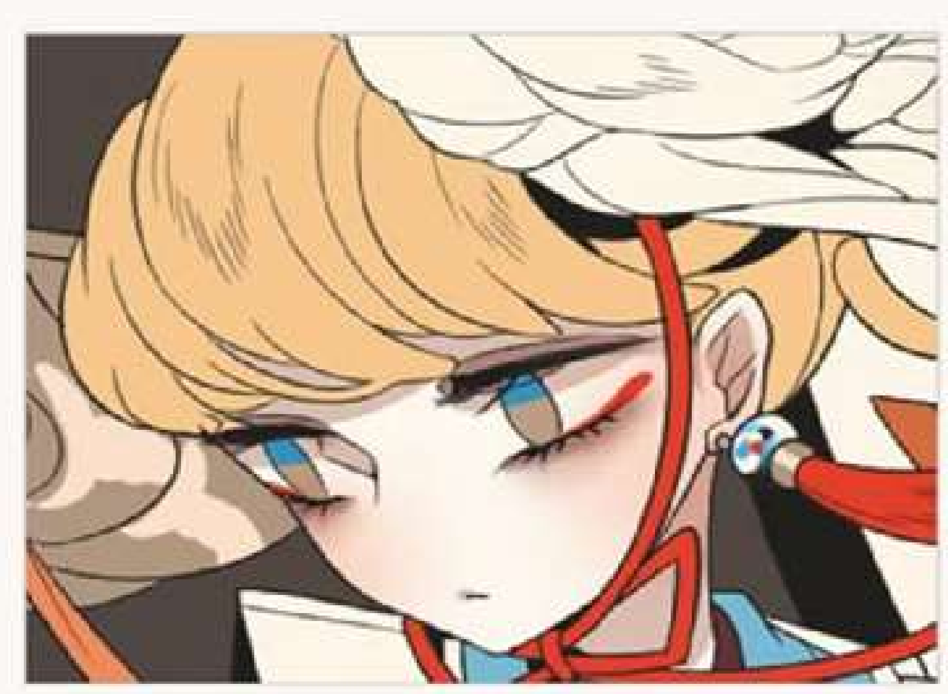
ほぼ描き込みのない私の目の要素として、もうひとつ重要な情報は瞳孔です。ただの黒い点にすぎませんが、あるのとないのではだいぶ印象が違います。今回は、少女の視線を錫杖あたりに下ろしたかったので瞳孔を入れましたが、なくすとさらに非人間感が増してきます。それに、どことなくぼんやりとした、意思のないような表情になります。そうした効果を狙うイラストの際は、瞳孔はなくしています。



水色の影を入れて、非日常感や華やかさを出す



影らしい茶系の色を入れて、生き物らしさを出す

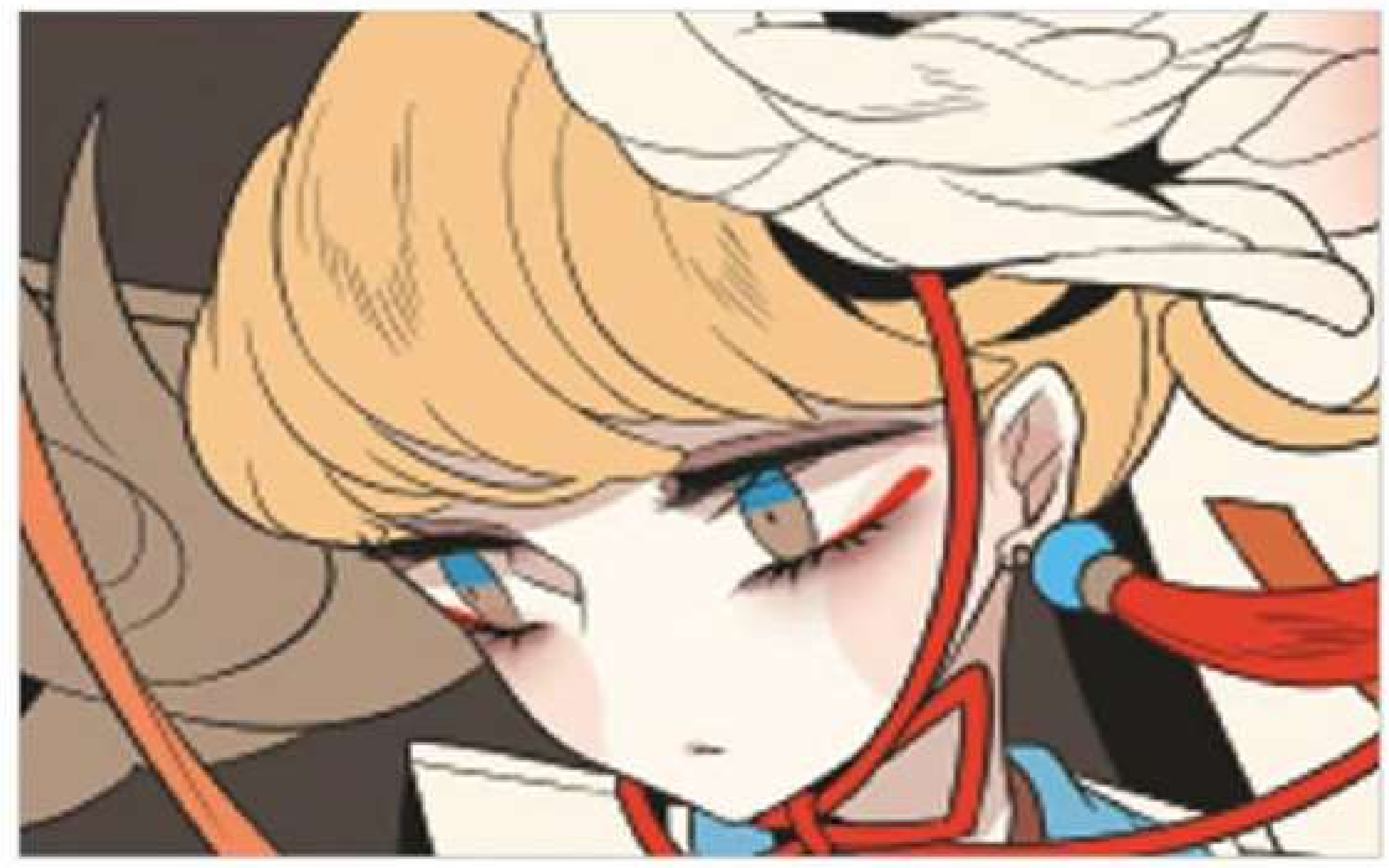


瞳孔を描かずに、ぼんやり感や意思のない表情を出す

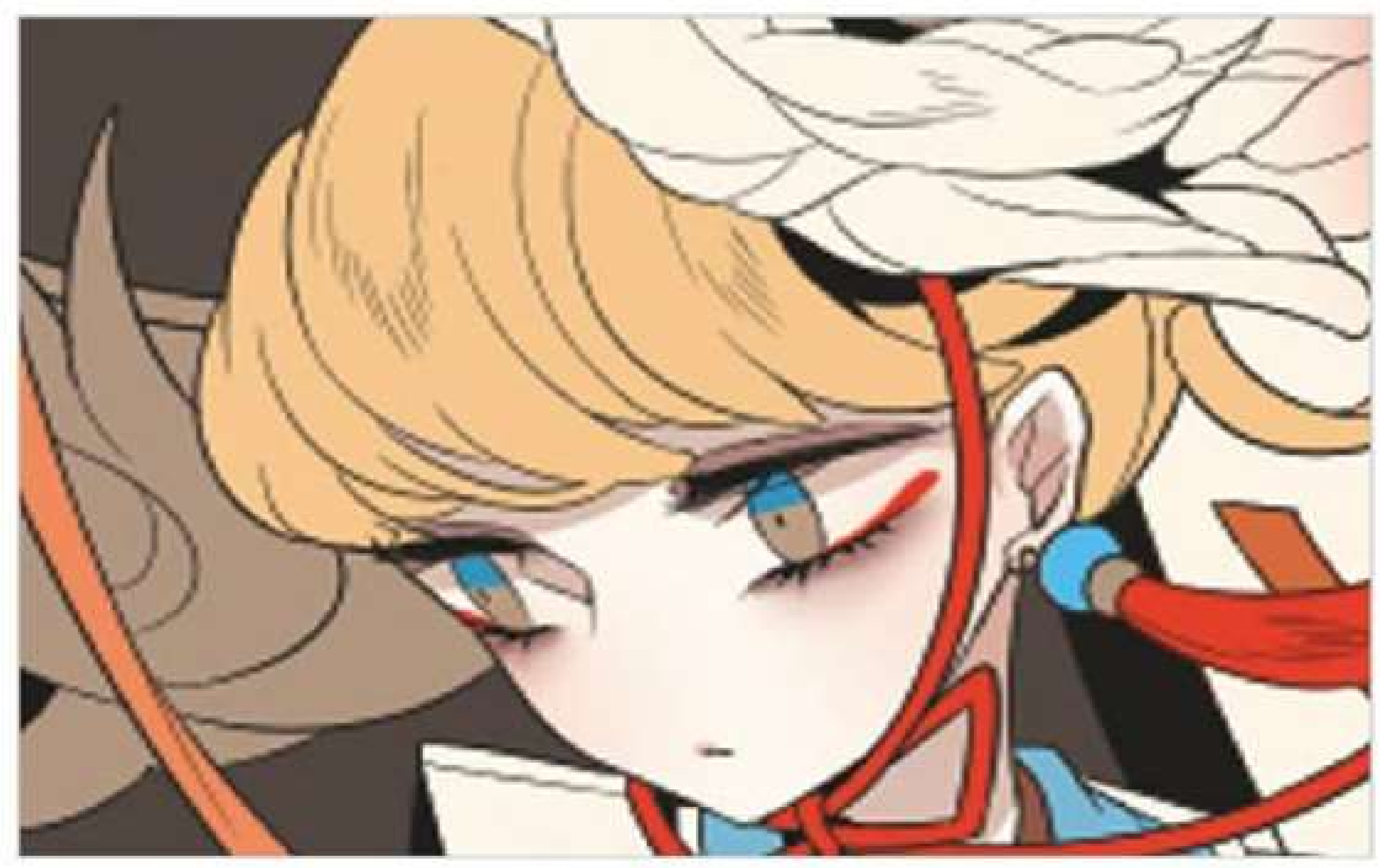
薄いピンク色でチークを入れる

頬の着色用にレイヤーを準備します。まず「肌」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、レイヤー名を「頬」にしました。次に、肌からはみ出さないように「レイヤー」メニューの「レイヤー設定」–「下のレイヤーにクリッピング」を設定し、「合成モード」を「乗算」にします。これでチーク用のレイヤー設定は終了です。乗算は、下のレイヤーに色を重ねる効果があるので、影をつける際によく使用しています。

ごく薄いピンク色をのせ、「ぼかし」でぼかします。最初にサイズ40pxでぼかしたあと、サイズ60pxでさらにぼかします。足や指先などにも同じようにピンク色を入れていきます。





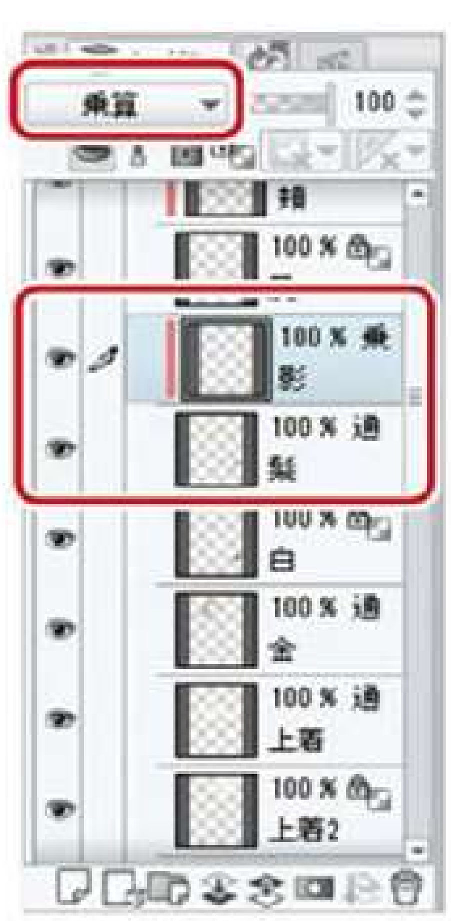


影とハイライトで髪の流れを作る

髪レイヤーの上に新規レイヤーを作り、「レイヤー」メニューの「レイヤー設定」–「下のレイヤーにクリッピング」を設定します。さらに、このレイヤーを「乗算」にします。影をつける際のレイヤーの準備は、すべてこの手順です。

影の色は、髪の色よりもやや青みがかった色を選んでいます。ハイライトを入れる際も、「影」レイヤーの上に新規に「光」レイヤーを作り、「下のレイヤーにクリッピング」します。「合成モード」を「スクリーン」にして、濃い黄色で髪にハイライトを入れていきます。影とハイライトを加えるだけで髪に動きが出てきます。









2 調和を意識して衣装を描く

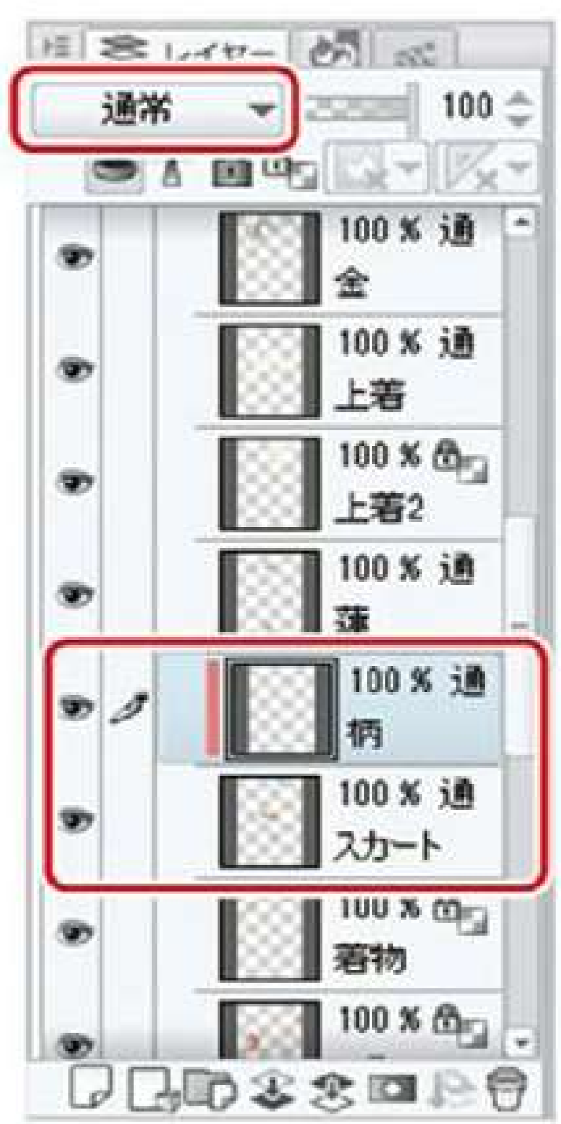
衣装を描く際には、人物を引き立たせイラストの中での調和がとれるように色や柄を決めています。ここでは衣装の柄の描き方や色の使い方について紹介します。

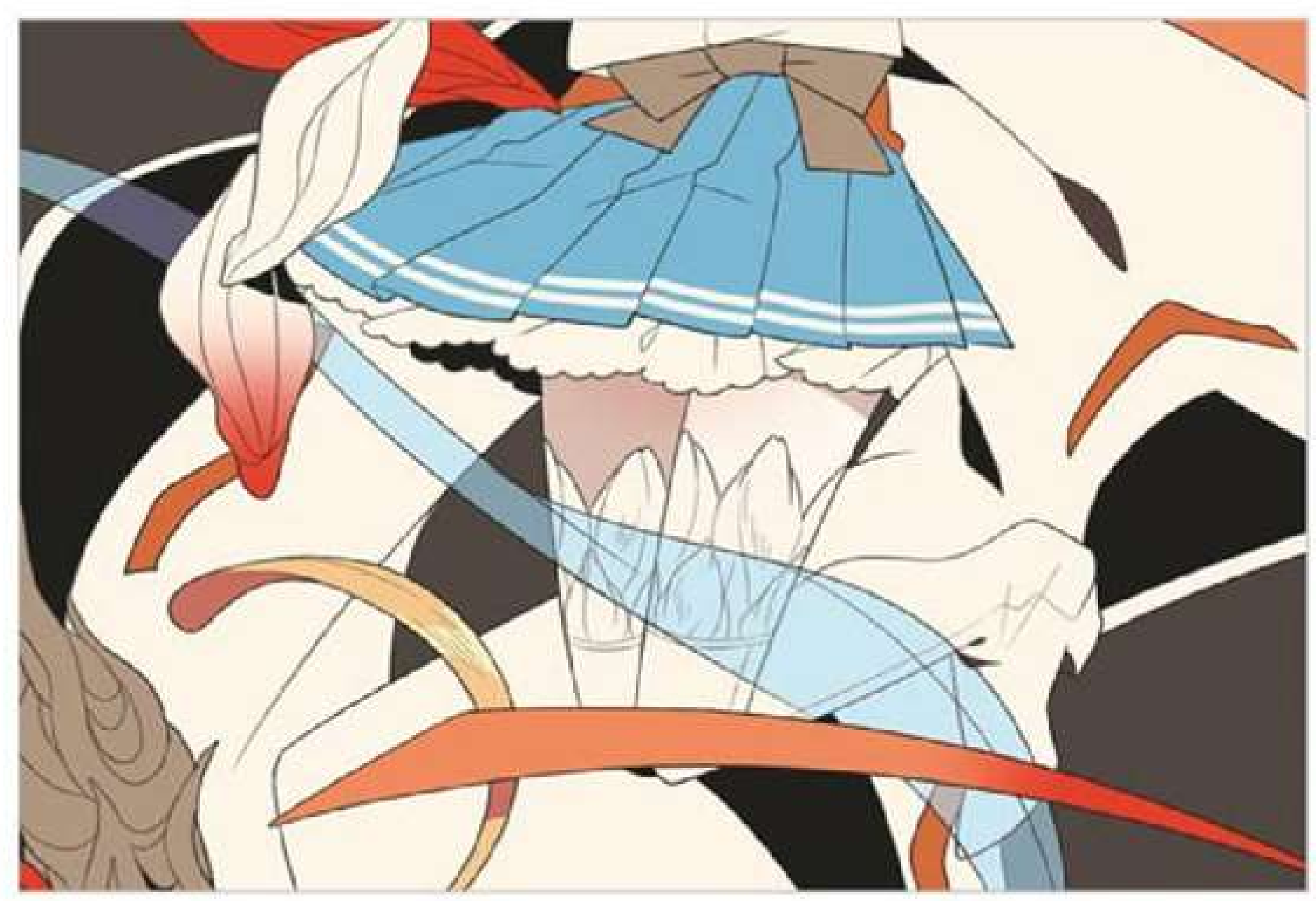
スカートのラインを引く

まず、スカートに柄を入れました。服の柄も基本的にレイヤーの上にクリッピングしたレイヤーを重ねて入れていきます。「スカート」レイヤーの上に「柄」レイヤーを追加して「下のレイヤーでクリッピング」します。

「濃い鉛筆」を使って、細い方のラインはサイズ7px、太い方のラインはサイズ17pxで引きました。「自動選択」でスカートの線画のプリーツひとつひとつを選択してからラインを引くと、隣のプリーツにはみ出さないようにラインを描くことができます。







コラム

しきみ氏のペンの使い分け

CLIP STUDIO PAINTにはたくさんのペンがありますが、私はあまり多くを使うことはありません。「シャーペン」で線画を描いたあとは、「濃い鉛筆」と「ぼかし」をメインに「油彩」などを加えて描いていきます。

描くもの描く目的によってペンのサイズを変えて、効果を加えています。

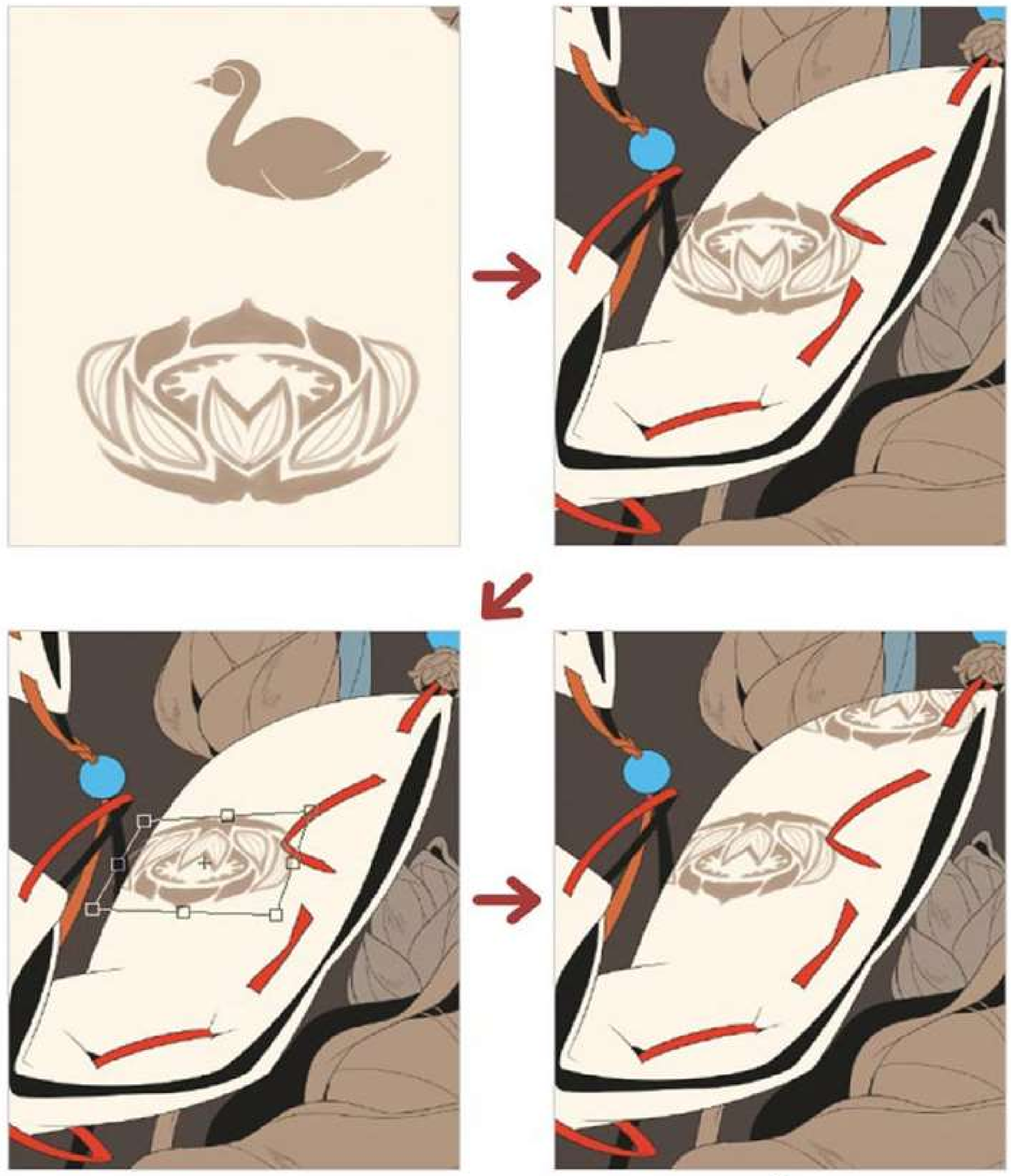
使うペン		使用するタイミング
鉛筆ツール	シャーペン	線画
	濃い鉛筆	塗り分け、影つけ、ハイライトなど色塗り全般
筆ツール	油彩	服の柄や背景の一部など、なんとなくパッキリとさせたくない、有機的な要素を求めたい際
色混ぜツール	ぼかし	肌、服飾などグラデーションを作る際

蓮と水鳥の柄を描く

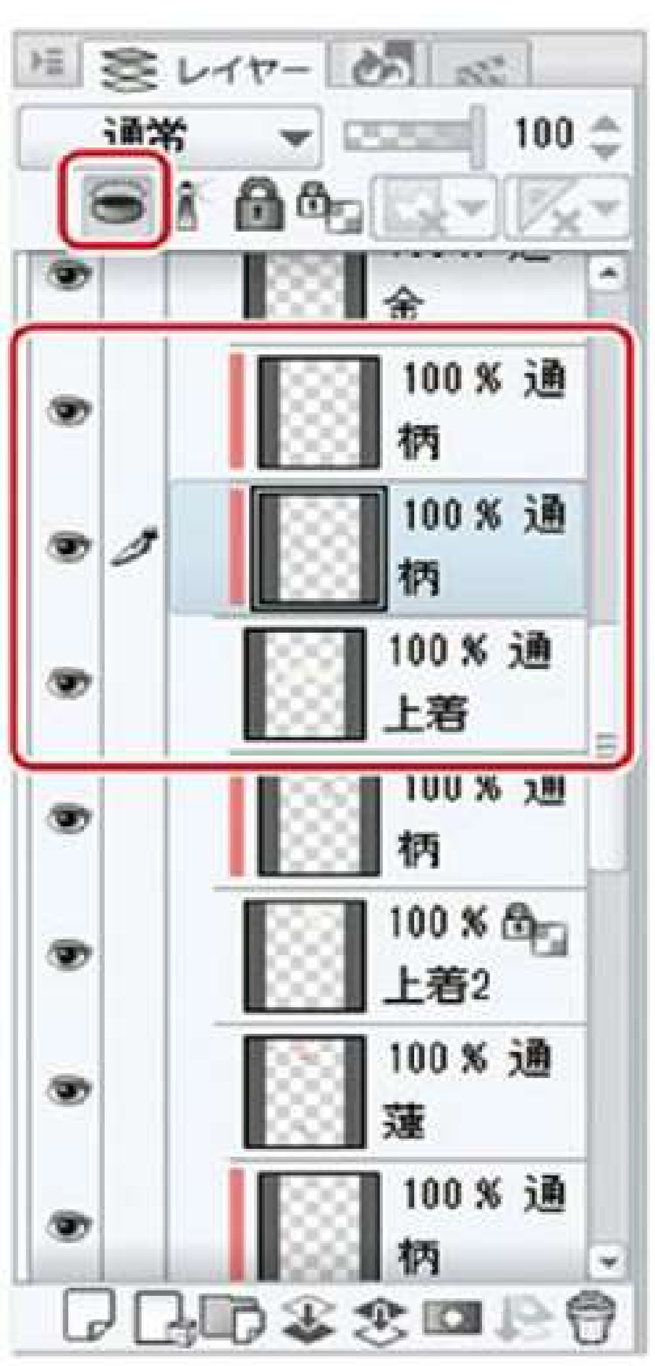
　今回は、ラフの段階で蓮の柄を入れることだけは決めていました。季節がテーマの際は、季節感を意識することもありますが、蓮そのものからの連想で水鳥を加えています。衣装や装飾などを決めるときは、仏画や日本画を参考にしています。

　柄、色、位置などは実際に柄を入れる段階で決めます。大き目の柄（蓮）を先に入れると他の柄の位置が決めやすくなります。また、色は柄そのものの本来の色（蓮だったら白やピンクなど）をあまり意識せず、あくまでイラストの中での調和を意識しています。

「上着」レイヤーの上に「柄」レイヤーを追加して「下のレイヤーでクリッピング」します。蓮は「筆」ツールの「油彩」を使用して描きました。描いた柄をコピーして服の色レイヤーの上でペーストし、「編集」メニューの「変形」–「自由変形」で服の形に沿うように変形させます。ペーストした柄はすべてレイヤーを統合してひとつのレイヤーにし、服の色レイヤーにクリッピングします。









花びらの柄を描き加える

服に花びらの柄を描き足します。「濃い鉛筆」で朱色と水色の花びらを描き、このふたつの花びらがつながる箇所をグラデーションにしました。グラデーションは、朱色と水色を塗り分けて「ぼかし」で作ります。ここは、グラデーションの範囲を大きく出した方が色の混じりが見えて面白いので、サイズ80pxの大きめのブラシでぼかしています。



朱色と水色でグラデーションの花びらを作る



袖の動きに合わせて色を入れる

クリッピングしたレイヤーを「ハードライト」にし、「濃い鉛筆」と「ぼかし」で服にグラデーションをつけます。

初めにメインカラーのひとつ水色を入れてみました。今回のイラストで、水色は刺し色の役割で選んだ色です。赤、オレンジ、金などの暖色系の中で、羽衣や玉飾りなど面積は少ないものの重要な部分に使うことで印象的になるようにしています。水色のグラデーションにしてしまうと、全体における水色の面積が大きくなってしまい、刺し色として目立たなくなってしまいます。水色からオレンジのグラデーションに変えてみると、羽衣や玉飾りの刺し色の水色が目立つようになり、イラスト全体も暖色系のイメージに戻りました。

柄入れの仕上げとして「デコレーション」ツールの「罫線」-「点線」を使い、サイズ12pxの点線柄を描き足しました。



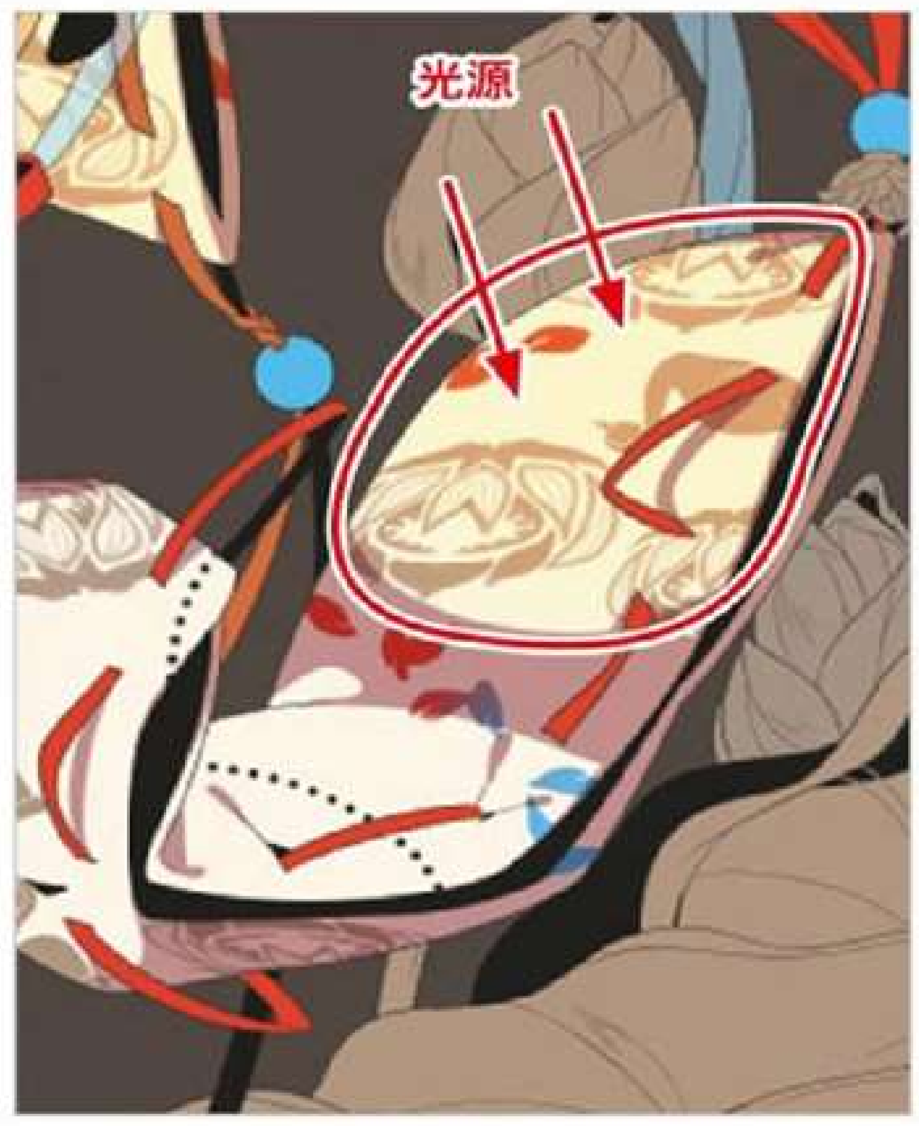


絵的なバランスを意識して影をつける

髪と同様の手順で服の影をつけます。「着物」レイヤーの上に「影」レイヤーを追加して「下のレイヤーでクリッピング」に設定します。このレイヤーを「乗算」にして、影をつけていきます。

私のイラストは、影をつける際にあまり光源というものを意識していません。影らしさというよりも、絵的なバランス、面白さを意識して感覚でつけています。それでもリボンの影など、少し写実性を意識して上から光があたっているような影を所々に入れることで立体感を出しています。

影の色は、基本的に青紫がかった色でつけています。紫色の影が好きだからということもありますが、どことなく幻想的になるところが気に入っています。



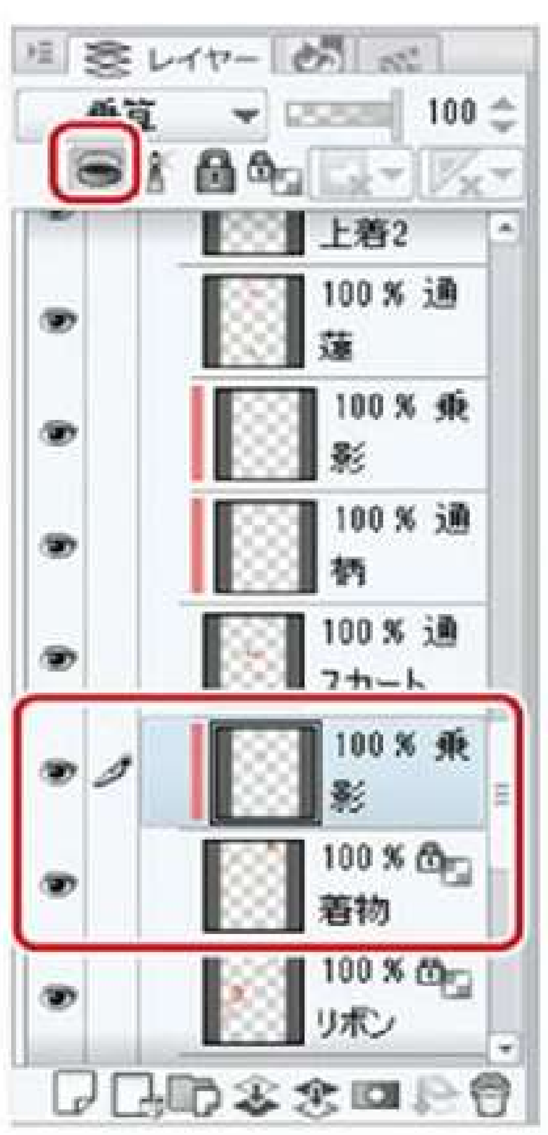
上から光があたっているように影を描く



絵的な面白さを意識して足にリボンの影を描く



全体のバランスを見ながら、上方の少女の足に羽衣の影を描く

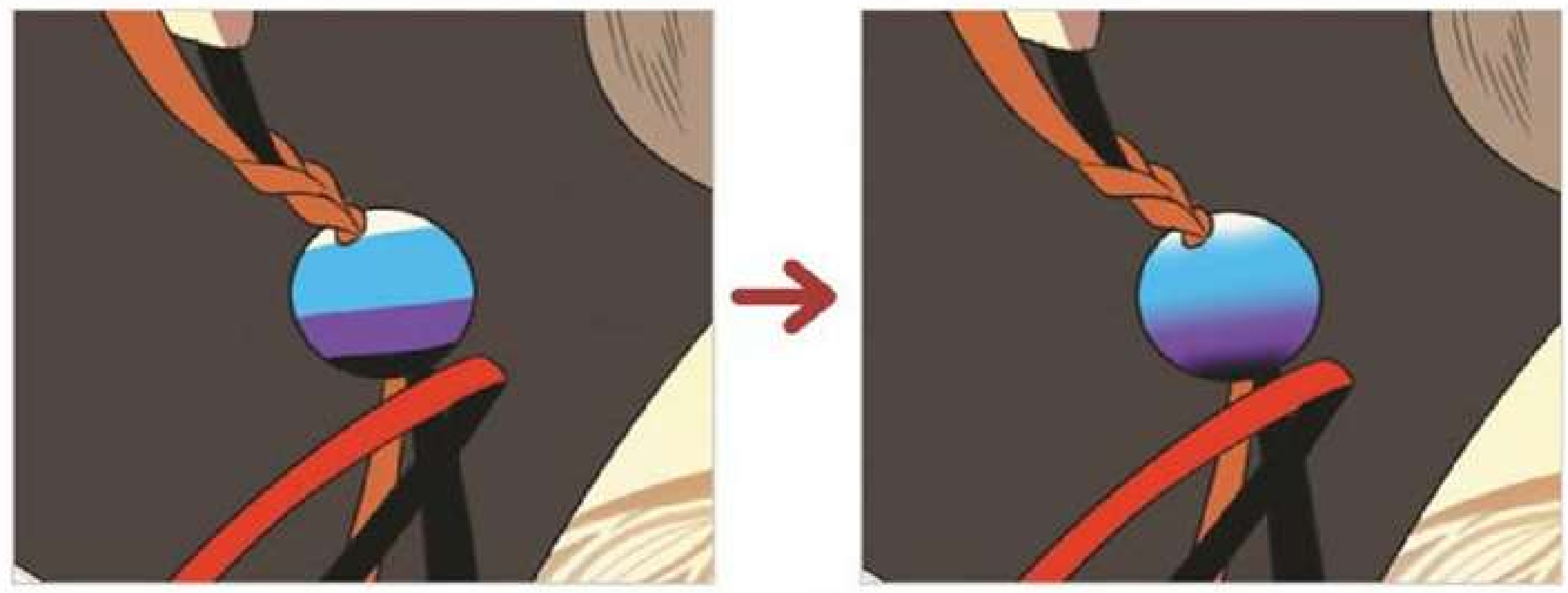




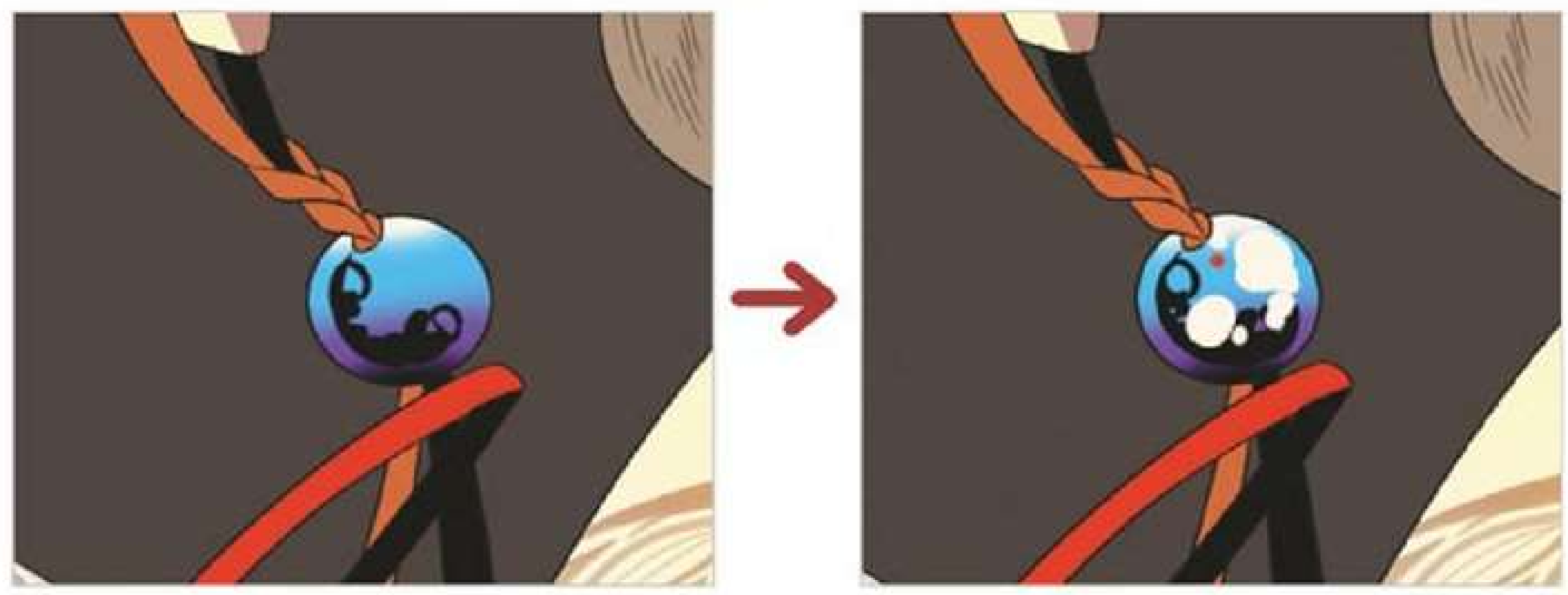


グラデーションで玉飾りを塗る

玉飾りを塗ります。最初に玉飾りを「濃い鉛筆」を使って、上が明るくなるように白、水色、紫、黒に塗り分けます。色の境目に沿って「ぼかし」を動かしてグラデーションを作ります。



次に、主線と同じ色を使って玉飾りの模様を描き、白と赤でハイライトを入れます。この作業を繰り返して、すべての玉飾りを塗っていきます。





コラム

ぼかしツールでグラデーションを作るコツ

「色混ぜ」ツールの「ぼかし」を使ってグラデーションを作るコツは、色の境目に沿って筆を動かすことです。二色が混ざり合ってグラデーションができます。

また、「ぼかし」のブラシサイズもグラデーションのできに影響します。大きなブラシでぼかせば二色が混ざる部分の幅が増えるため、ゆるやかなグラデーションになります。反対に小さなブラシでぼかせば二色が混ざる幅が小さいので、急激なグラデーションになります。

玉飾りのような小さな部分で大きなブラシを使えば、すべての色が混ざってしまいますし、葉のように大きな部分で小さなブラシを使用しても、全体図まで引いて見た際にグラデーションが目立ちません。グラデーションにしたい部分の大きさによって使い分けるとよいでしょう。グラデーションはいろいろな場面で利用できますので試してみてください。


色を塗り分ける


「ぼかし」を使い、色の境目に沿って動かす


グラデーションのできあがり



大きなサイズの「ぼかし」を使うと、ゆるやかなグラデーションになる



小さなサイズの「ぼかし」を使うと、急激なグラデーションになる

PART 2 しきみ

3 主役を引き立たせる小物を塗る

ここでは、錫杖や光背の金属、燃え立つような蓮の髪飾り、リボンや羽衣が舞うようすなど、影やハイライトのつけ方によって物の質感、表情を表現する方法を紹介します。

金属の質感を表現する

金属部分は、明るい色を入れてからグラデーションにしていきます。新たに「金」レイヤーを追加して錫杖の頭部や先端、光背にサイズ60pxの「濃い鉛筆」で明るい色を塗り、色の境目に沿って「ぼかし」を動かしてグラデーションを作ります。次に「濃い鉛筆」で、錫杖や光背にハイライトを入れていきます。

影は、髪と同様の手順です。「金」レイヤーの上に「影」レイヤーを追加して「下のレイヤーでクリッピング」し、「合成モード」を「乗算」にして影をつけます。これで金属部分の塗りが完成です。



「濃い鉛筆」を使って明るい色を入れる



「ぼかし」を使ってグラデーションを作る



「濃い鉛筆」を使ってハイライトを入れる

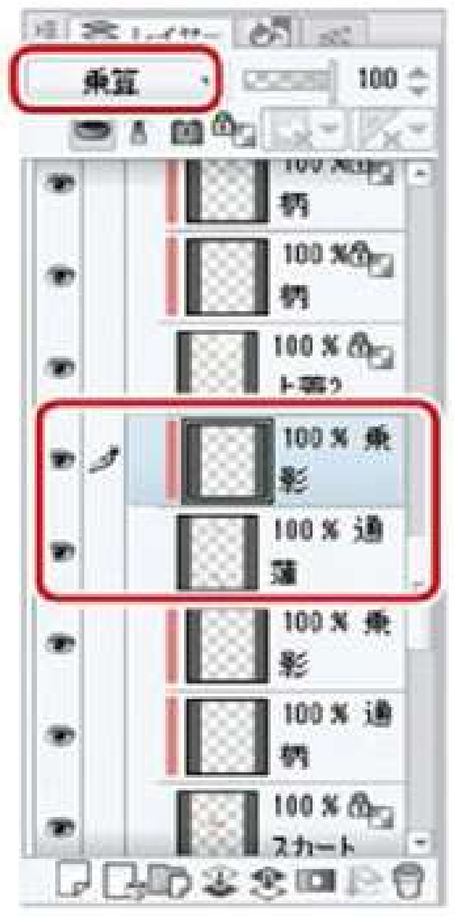


「合成モード」を「乗算」にして影をつける

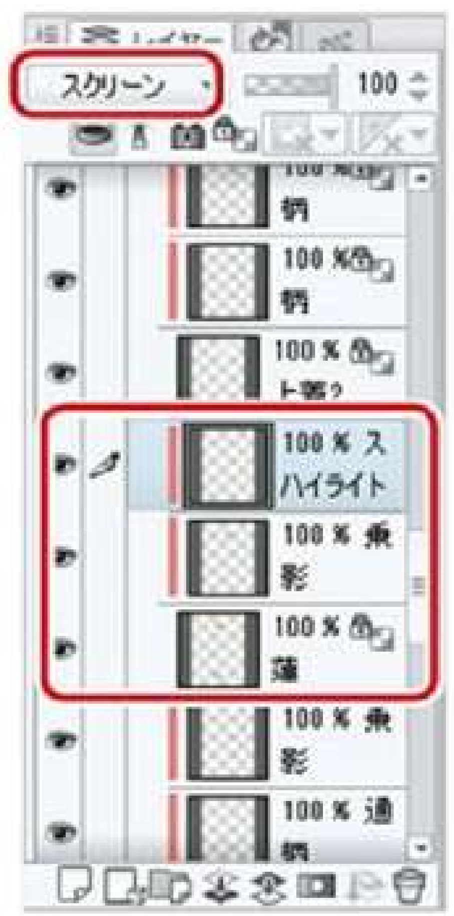
紅蓮の髪飾りを塗る

髪飾りの塗りは、「影」レイヤーを「下のレイヤーでクリッピング」し、「合成モード」を「乗算」にして影をつけていきます。同様に「スクリーン」のレイヤーを追加して、下のレイヤーでクリッピングしてハイライトを入れます。

髪飾りのように顔に近い部分の小物は、おそらく見る方も注視する箇所ではないでしょうか。そのため顔周りの装飾の影つけは、とても丁寧に行っています。こうした周囲の小物に影を入れることで、人物の表情やイラストそのものに説得力が出てくる気がします。









コラム

ハイライトの入れ方

今回のイラストでは、髪、髪飾り、玉飾り、錫杖、光背などいろいろな場面でハイライトを入れています。イラストに明るい部分を作ることで、立体感が出てきますので、全体のバランスを見ながら効果的に使いたいものです。

ハイライトは、基本的に入れる部分の端に大きく、中央部分に小さくを意識して入れています。また、右図のように円柱状のものは中央部分にハイライトを引きます。これだけで円柱状のものだということがわかるようになります。



ハイライトを入れる部分の端に大きく、中央部分に小さく入れる



中央部分にハイライトを入れて円柱を表現する

リボンや羽衣に影をつけて浮遊感を出す

髪と同様の手順でリボンに影をつけます。「リボン」レイヤーの上に新たに「影」レイヤーを追加して「下のレイヤーでクリッピング」を設定し、「合成モード」を「乗算」にして影をつけます。



「合成モード」を「乗算」にして顔や錫杖の影をリボンに入れる

ハイライトも同様に、「スクリーン」のレイヤーを追加して下のレイヤーとクリッピングして入れていきます。羽衣にも「合成モード」を「乗算」にして影をつけました。リボンや羽衣に影をつけたことで舞っているようすが増し、イラスト全体に浮遊感が出てきました。これで小物の彩色の完成です。



「合成モード」を「スクリーン」にしてリボンにハイライトを入れる





1 近景の水滴と植物を描く

背景としてのパーツの描き方を紹介します。水滴は塗りとハイライトで光の反射を表現し、植物はぼかしでグラデーションを作りながら幻想的な雰囲気を表現します。

光が反射するように水滴を描く

葉についた水滴を描きます。最初に水滴のベース色を塗り、下方に主線の色を入れてから白いハイライトを入れます。水滴のベース色は、葉の色が透けて見えているようなイメージで葉と同系統で明るい色を使っています。白いハイライトは水滴の光の反射を表し、ハイライトを入れることで立体感が出てきます。





色使いを工夫しながら植物を描く

植物は、「乗算」のレイヤーに影をつけ、「濃い鉛筆」と「ぼかし」でグラデーションをつけていきます。「スクリーン」のレイヤーを追加してハイライトを入れたあと、「点線」を使い点線柄を追加しました。

植物は、左右の手前の葉だけは架空の植物で、その他の皿のような葉の部分は蓮のイメージです。実際の植物の写真と日本画を参考にして描いています。葉の色は本来緑色ですが、イラストの中で何かしらの役割を果たせるように、今回は光背などの金属の色と近い色で塗っています。既に、枯れているような死のイメージや、仏像の蓮華座を連想させるイメージを持たせるのが目的です。差し色の水色が入ることで、なお非現実感が増すように描いています。









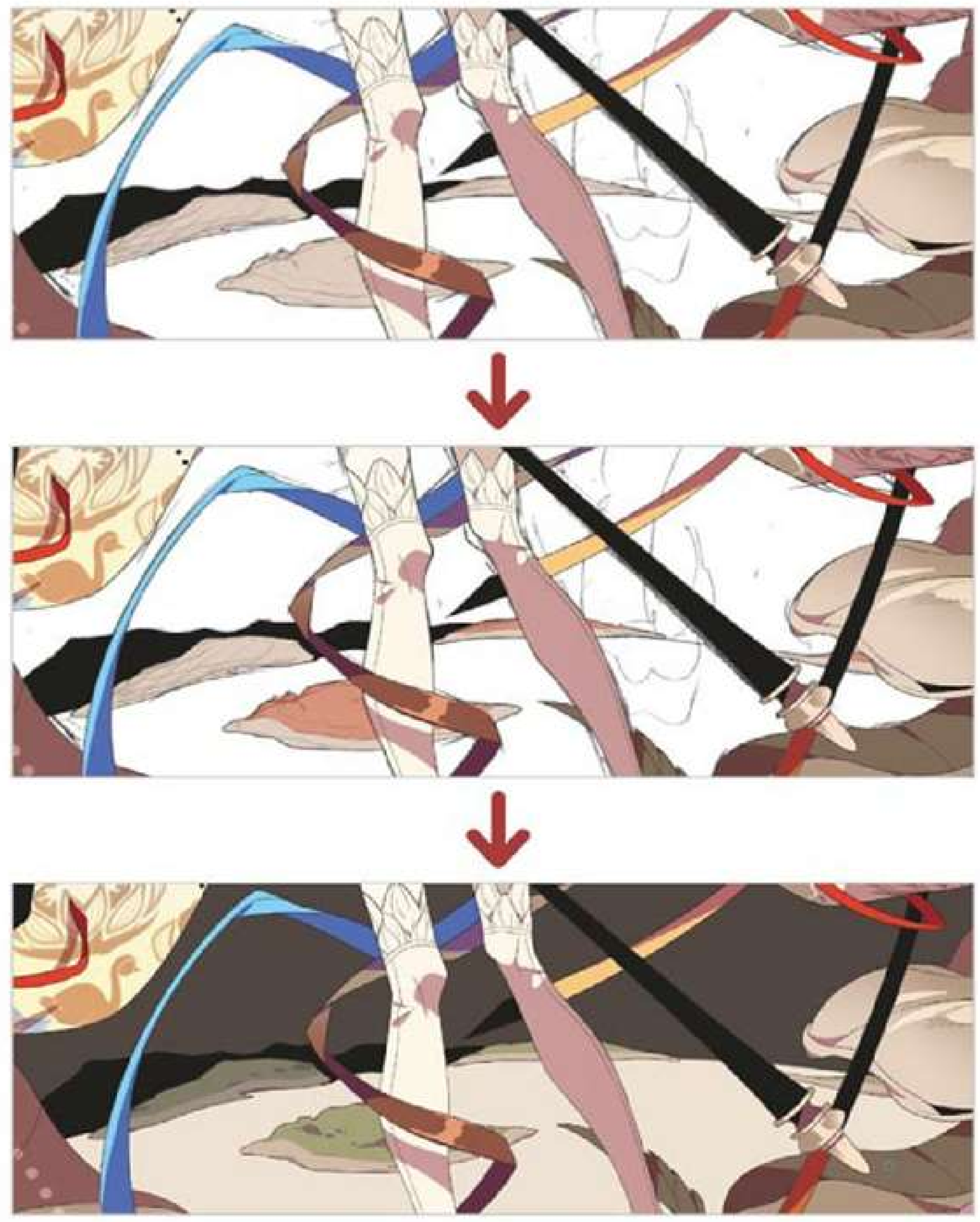
2 遠景の島と波と雲を描く

背景はメインの人物を引き立たせ、イラスト全体の印象を大きく左右する部分です。遠くに見える島、泡立つ波、日本画的な雲を描きながら背景を仕上げていきます。

遠くに見える島を描く

人物の足元奥にある島を描きます。「背景色」レイヤーを非表示にし、「島」レイヤーの不透明度を下げて、ラフが透けて見える状態で描き込んでいきます。

「濃い鉛筆」を使って少し赤味を帯びた茶色を入れ、ややくすんだような濃い緑色で仕上げます。背景を表示したり非表示にして色味を見ながら描きます。

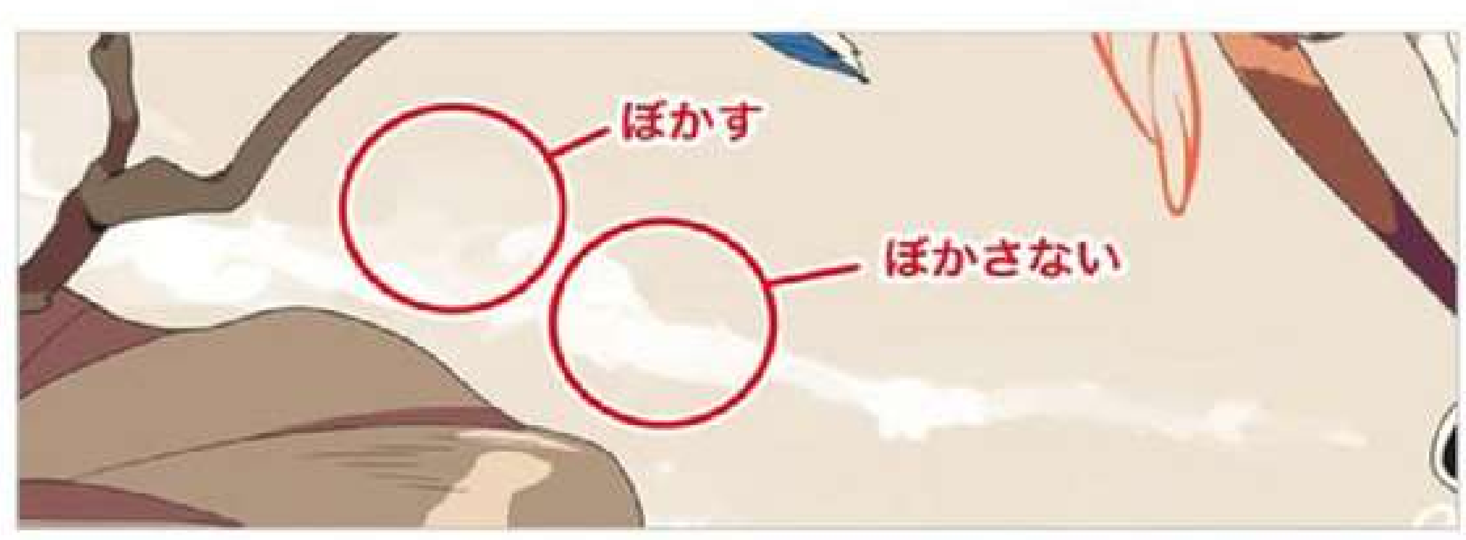




油彩を使って海に波を描く

「筆」ツールの「油彩」を使い、筆の跡をそのまま残す部分とぼかす部分の緩急をつけて描きます。こうすることで波が高くなり、泡が立つ印象に近くなります。

また、完全に背景として目立たないようにするため、図形的にはせず印象に残らないようにしています。







日本画的な雲を描く

「線画」レイヤーフォルダーの上に新しく「合成モード」が「通過」のレイヤーフォルダーを作ります。この中に新規レイヤーを作り、雲を描きました。さらに「合成モード」を「加算（発光）」にして、雲が発光しているようにします。バランスを見ながら、手前や島の左右にも雲を描き加えました。

雲に関しては、ラフにあるものは他の部分と同様にラフ通りになぞりますが、それ以外は完全に筆の勢いで力を入れて一息に描きます。何度も何度も描き直して、その絵のその箇所に合う形を見つけます。

こうした雲は、「洛中洛外図屏風」などの日本画の雲の形をかわいいなあと思い取り入れたものです。日本画の平面的なイメージから、全体的に影響を受けています。



その箇所に合う形を見つける







「合成モード」を「加算（発光）」にすると、雲が発光して見える



島の左右に雲を描き、手前には「合成モード」を「加算(発光)」にして流れる雲を描く

バランスを見ながら飛沫や花びらを描き足す

　画面全体に「濃い鉛筆」を使って飛沫を描きました。手前に描いた雲と同じ「加算（発光）」のレイヤーに描き加え、飛沫も発光して見えるようにしています。

　また、少々物足りないと思う箇所に花びらを描き加えました。背景が濃い茶色の箇所は「合成モード」が「加算（発光）」のレイヤーに描き、背景が薄茶の海の上には「ハードライト」のレイヤーに描きます。色は朱色と白を使い、「濃い鉛筆」のサイズ7pxで花びらの形だけを描いています。

　これで背景の塗りが完成しました。



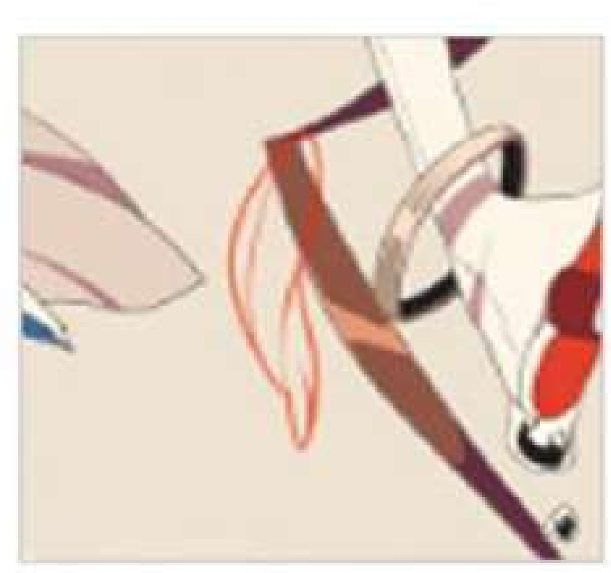
「合成モード」が「加算（発光）」の「雲」レイヤーに飛沫を描き足し、発光して見えるようにする







「加算（発光）」に描いた花びら



「ハードライト」に描いた花びら

LESSON 4 仕上げと調整

1 イラストの完成度を上げるコツ

イラストの完成度を上げるため、線画の色を調整して周囲のものと調和をとります。また、ハイライトを描き加え、より立体感のあるイラストに仕上げていきます。

パーツごとに線画の色を変える

線画の色を変更していきます。私のイラストは、線画をはっきりと目立たせるイラストですが、仕上げの段階で主線の色がこのままだと印象がきついなと思う箇所は、その部分部分に合うように変更しています。

最初にメインとなる少女の靴下、スカートの裾レースの中の線の色をやや淡くしました。顔の中身、髪、髪飾りの線の色も変更して柔らかい印象にしています。また、羽衣の下になっている部分の服の線の色も淡くしました。


→



→


PART 2 しきみ

仕上げにハイライトを追加する

羽衣や髪をはじめ、バランスを見ながら全体的にハイライトを追加していきます。

錫杖の持ち手など、線画の時点で黒く塗りつぶした部分にもハイライトを入れます。錫杖の持ち手には、「図形」ツールの「直線」を使用しています。ハイライトを入れたことで、より丸みが出てきました。このような主線の色で塗りつぶしてしまう部分は、必ずハイライトを入れようと線画の段階で決めています。これで仕上げの完成です。



全体的にハイライトを加えて立体感を出す



→





→



2 最終調整をする

イラスト完成への最終調整として色味、明るさ、コントラストを調整し、華やかさや統一感を出していきます。全体バランスを確認しながらひとつひとつ丁寧に行います。

イラストに華やかさをプラスする

イラストのレイヤーを統合して色の調整をします。何もしないままですとイラストの色が沈みがちなので、やや華やかにする目的と、全体の色に若干統一感を持たせるために、オーバーレイを使用します。

まず「レイヤー」メニューの「表示レイヤーを結合」を選択して、表示されているレイヤーをすべて結合します。次に、結合したレイヤーの上に新規レイヤーを作り、全体をベージュで塗りつぶして「合成モード」を「オーバーレイ」にします。最後に、このレイヤーを統合したレイヤーと結合して完了です。



表示されているすべてのレイヤーを統合する





塗りつぶしたレイヤーを「オーバーレイ」にして統合イラストと結合させる

カラーバランスで統一感を出す

イラスト全体の色に統一感を持たせるために、カラーバランスで調整します。あまり過度に調整しすぎると、逆に統一感が出すぎてせっかく塗った色が死んでしまうので、気をつけながら調整していきます。

「編集」メニューの「色調補正」–「カラーバランス」を選択して、全体の色を確認しながら調整します。







明るさコントラストでメリハリをつける

最後に、明るさやコントラストを調整して、暗い部分と明るい部分のメリハリをつけます。「編集」メニューの「色調補正」–「明るさ・コントラスト」を選び、明るさとコントラストを少し調整します。

イラストが完成しました。





PART 3 イラストテクニック

lack

PART

3 lack

「鍵職人と自動人形」

厚塗りは、色を重ねていく描画方法です。黒でシルエットを描くことから始まり、色を重ねながら立体感や質感を表現していきます。今回は、鍵職人と自動人形をテーマにゴシックなテイストで描きました。CLIP STUDIO PAINTの独自の機能である対称定規や、色味を簡単に置き換えできるグラデーションマップなど、たくさんの機能を使って仕上げています。構図や製作工程でより描きやすくなったり、製作スピードが上がる方法を紹介していますので活用してください。





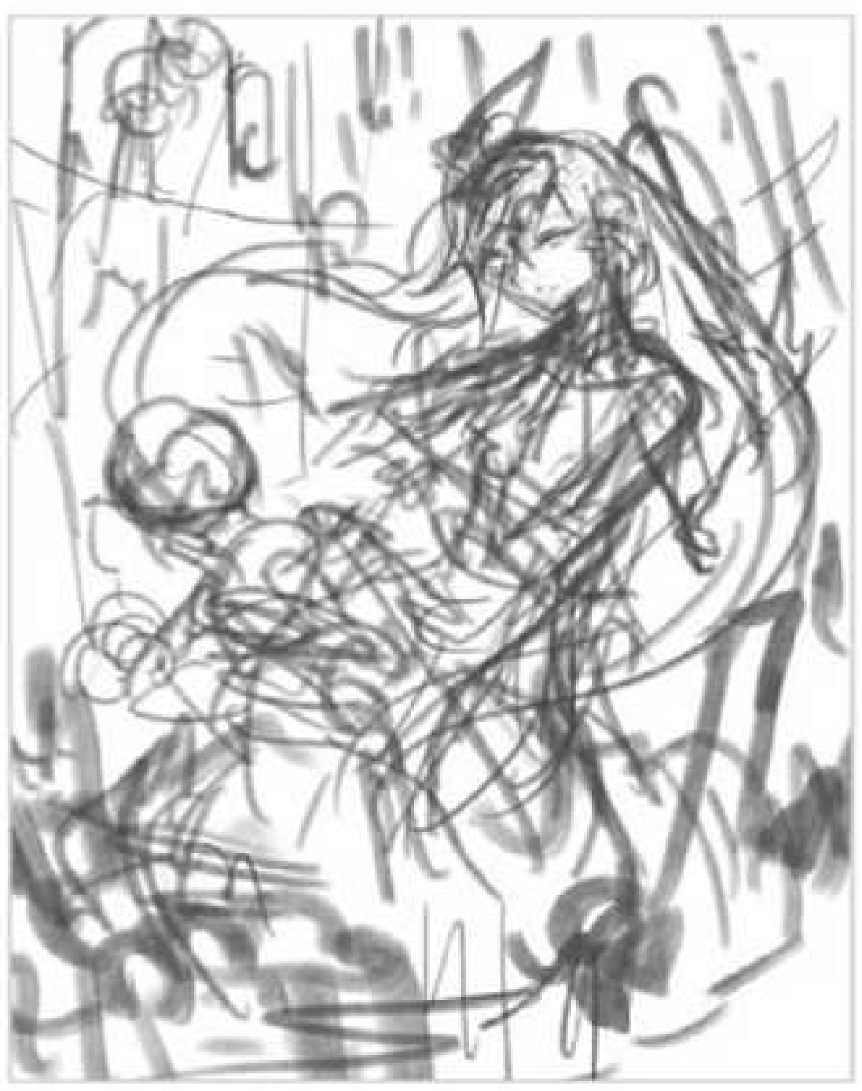
1 イメージを形にする

最初に黒で塗りつぶすようにシルエットを作り、顔や手などを浮かび上がらせるように描いていきます。おおまかなイメージを決め、描きながらイメージを形にしていきます。

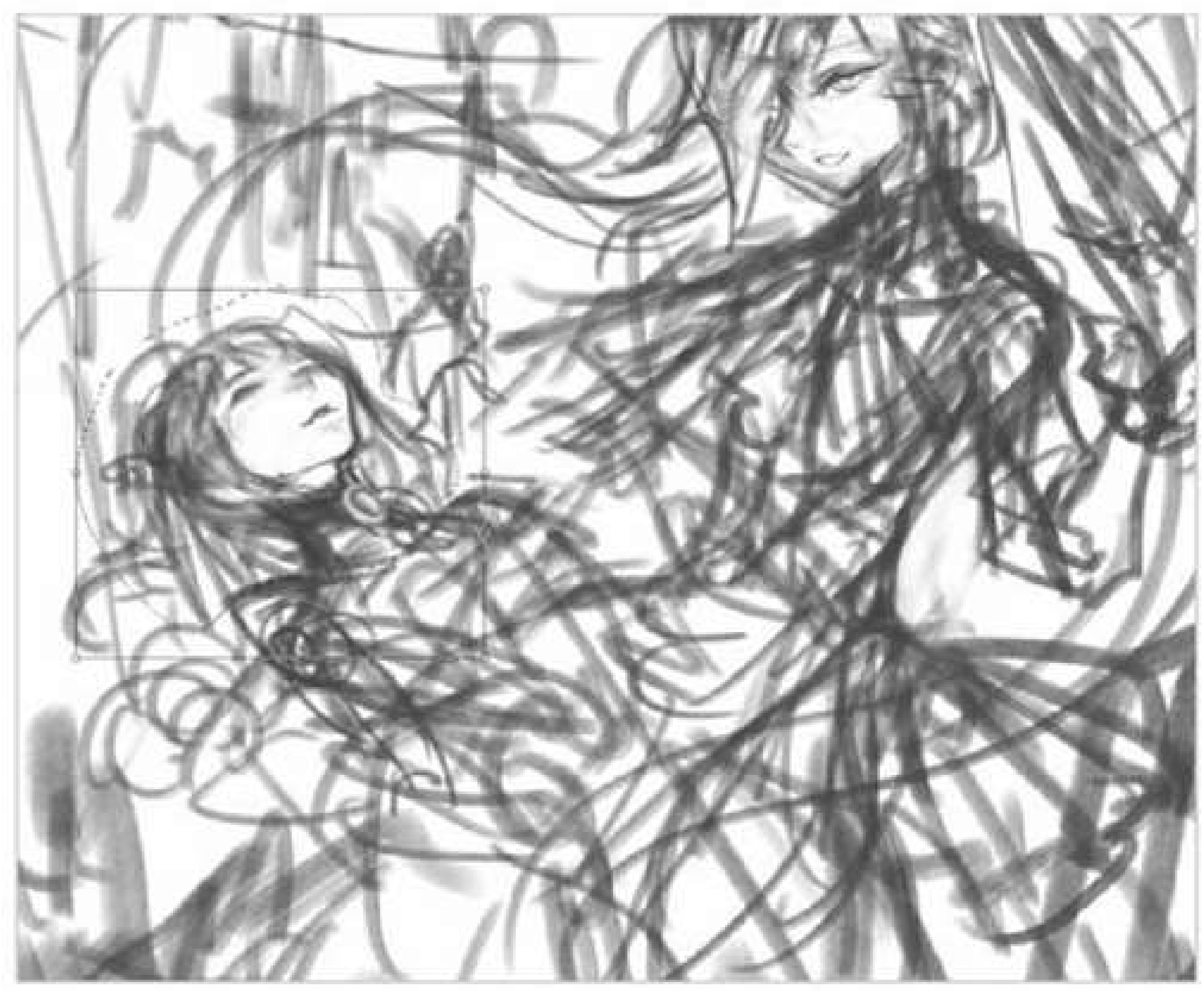
ラフでイメージを表現する

おおまかなラフを描いていきます。今回は、鍵屋の少女の店に鍵のかかった自動人形が運び込まれ、それに合う鍵を選別しているというシナリオを考えました。少しゴシックなテイストをイメージしています。

最初にフォルダーを作り、レイヤーはひとつ。フォルダーの「不透明度」を70％くらいにして描き始めます。この段階では、変形機能などを使ってパーツの大きさをガンガン変えて、イメージを膨らませていきます。

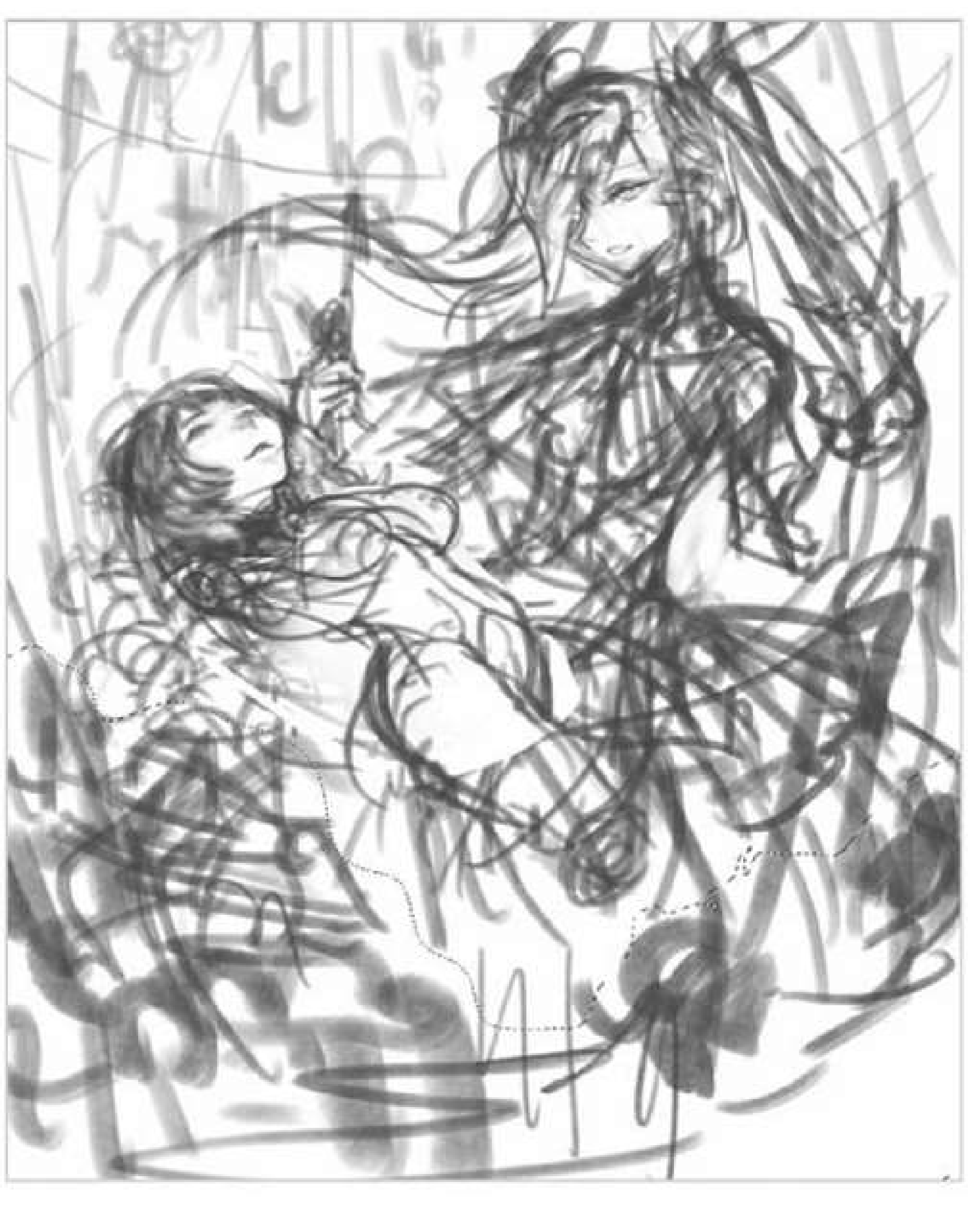


ふたりの少女から描き始める



全体のイメージを徐々に形にしていく

レイヤー分けをする



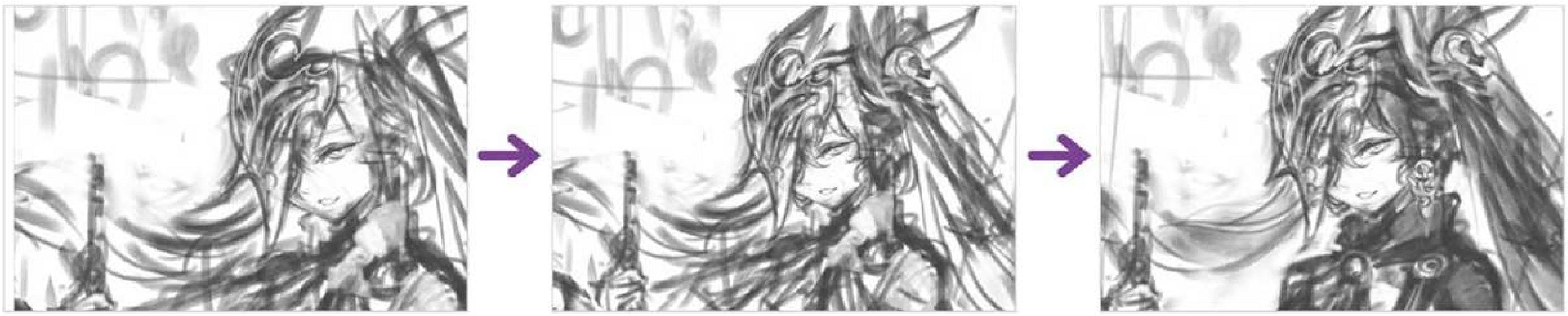
キャラクターや背景を描き込みやすくするため、レイヤー分けをします。ここでは、おおまかに背景部分、鍵職人、自動人形、手前部分に分けました。レイヤー単位で描いていきます。また、背景部分だけ、レイヤーの「不透明度」を60％くらいに下げて描きやすくしています。



線を整えつつキャラクターを描く

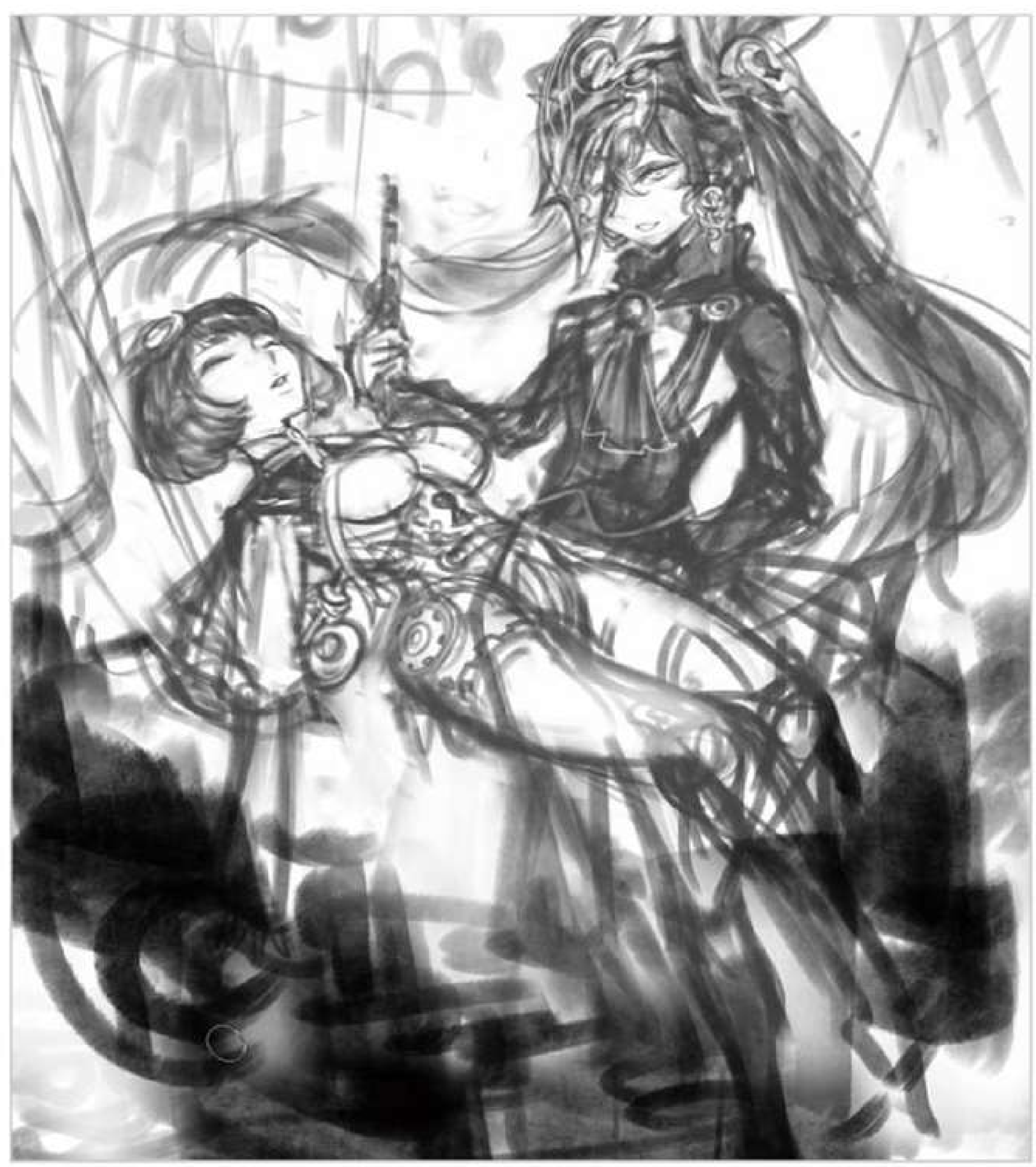
ここからキャラクターを描いていきます。鍵職人は、仮面や顔を少し描き、イヤリングなどの細部を調整します。自動人形には、メインとなるお腹の鍵穴や服のデザインなどを描きます。自動人形なので、関節などは球体関節にします。

また、手前部分は、他と比較してやや明暗差が足りなかったので、フォルダーから移動して「不透明度」を100％に上げてシルエットを調整しています。影塗りの段階で明度調整をしますが、この段階から整えています。









「対称定規」を利用して背景を描く

手前部分は鍵の製作機です。「対称定規」を使って描いていきます。「対称定規」は、左右対称のものを描くときに便利なツールで、左側を描けば線対称に反対側にも同じものを描くことができます。もちろん線対称の位置（定規線）は中央です。描き終えたら、キャラクターと同じようにレイヤーの透明度を調整してバランスを見ます。

背景も「対称定規」を使って描きます。初めに護衛の自動人形を２体描写しようかと思いましたが、方向性を変えて、たくさんの鍵穴がついた扉の並ぶ工房のような雰囲気にしました。天井からは無数の鍵をぶら下げます。

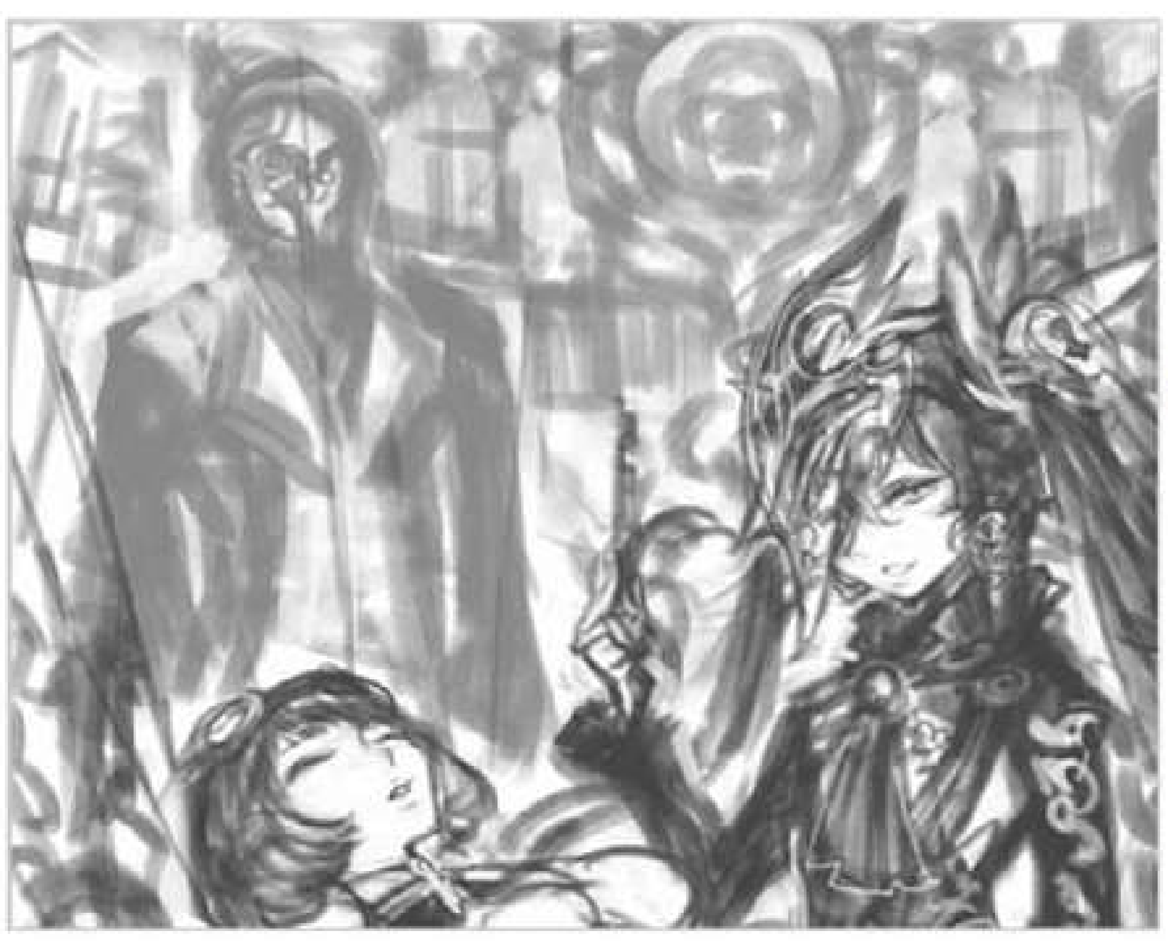
このように、描きながらどんどん変更してイメージを形にしていきます。



「対称定規」を使って鍵の製作機を描く



レイヤーの透明度を調整



護衛の自動人形を描いたが...





LESSON 1 イラストを塗る前に

2 影塗りはモノクロ技法の要

影塗りでは、イラストの雰囲気を決定する明度調整が最大のポイントです。この段階の濃淡が色へと発展していくので、全体バランスを見ながらじっくりと調整していきましょう。

全体の雰囲気を左右する明度を調整する

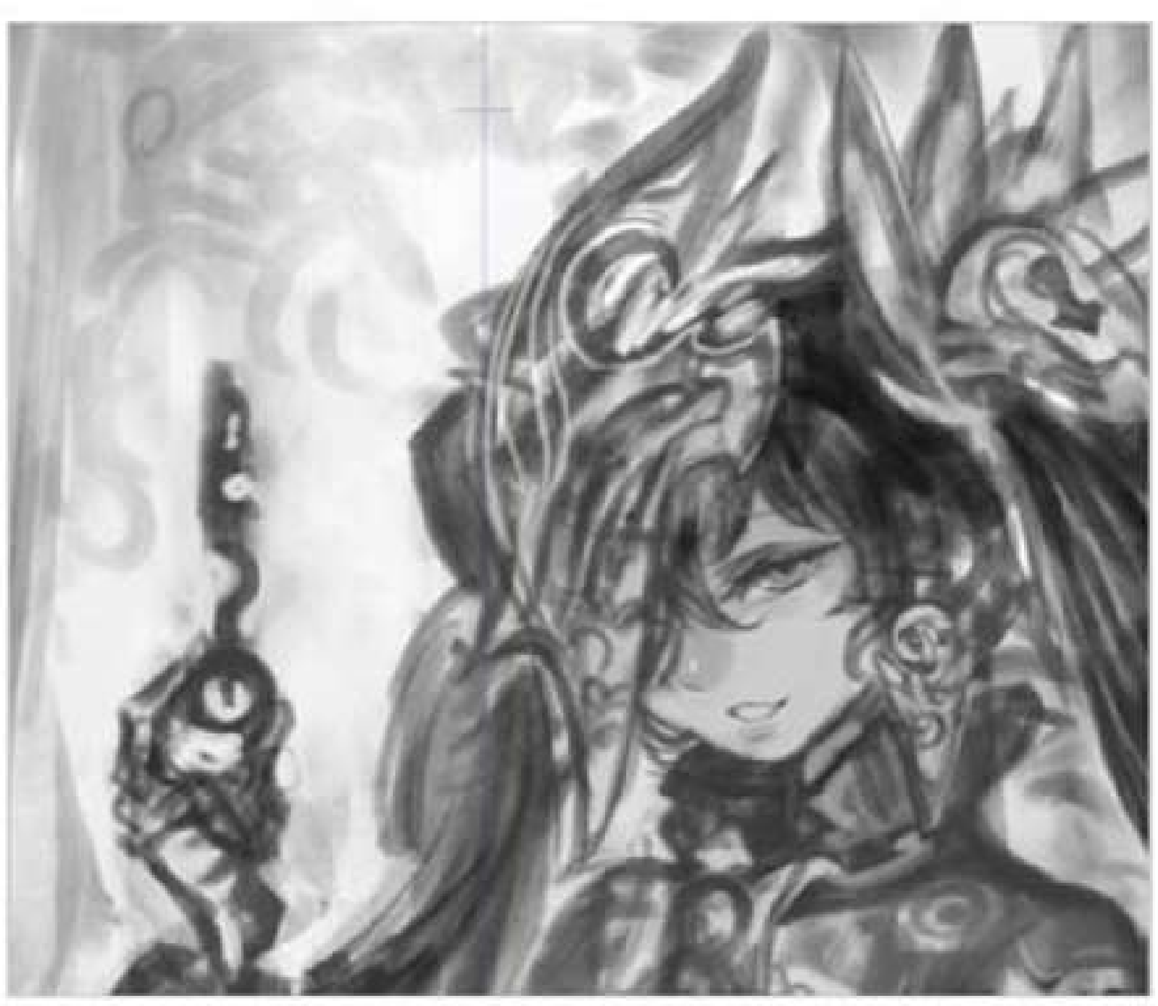
ラフはすべてフォルダーにまとめて、その上に「合成モード」が「乗算」のレイヤーを作成します。このレイヤーで影塗りを進めます。

鍵職人は褐色にしようと思っていたので、若干肌を暗めにしました。自動人形は肌を明るめにし、全体の印象を整えるため「スクリーン」レイヤーを追加して明度調整をします。こういったモノクロから描く技法では、最初の明度調整が全体の雰囲気の８割を決定するので、この辺りはじっくり調整しています。

いちばん手前の燭台などを描き込み、少しずつイメージに近付けていきます。









のせる色を考慮して、鍵職人は暗めに、自動人形は明るめに調整



背景の影塗りをする

ここから、また「対称定規」を使って背景を仕上げていきます。「対称定規」は、線対称にミラーリングして描くことができるので、今回のように複雑な壁面でも比較的簡単に描けます。

背景を描くときにキャラクターに重なってしまった部分は、「消しゴム」で消します。「消しゴム」などのツールはミラーリングされないので、左右対称に消えてしまうことはありません。筆を動かした部分だけを消すことになります。





重なった部分は「消しゴム」で消す



人物の影塗りをする

「通常」レイヤーを追加して、黒塗りの全体バランスを見ながら、グレーに近い色で微調整を加えておきます。また、自動人形が横たわる鍵職人のスカート部分は影になるので、より強い黒を入れて締めていきます。







鍵製作台の影塗りをする

新しく「対称定規」のレイヤーを作成し、手前の背景部分を描きます。製作台の機構などはあまり考えず、気持ちいい形ができるよう描き進めます。

製作台の上にはたくさんの鍵が並んでいる様子を描きました。全体的なこういった装飾のイメージは、スチームパンク系の資料を参考にしています。





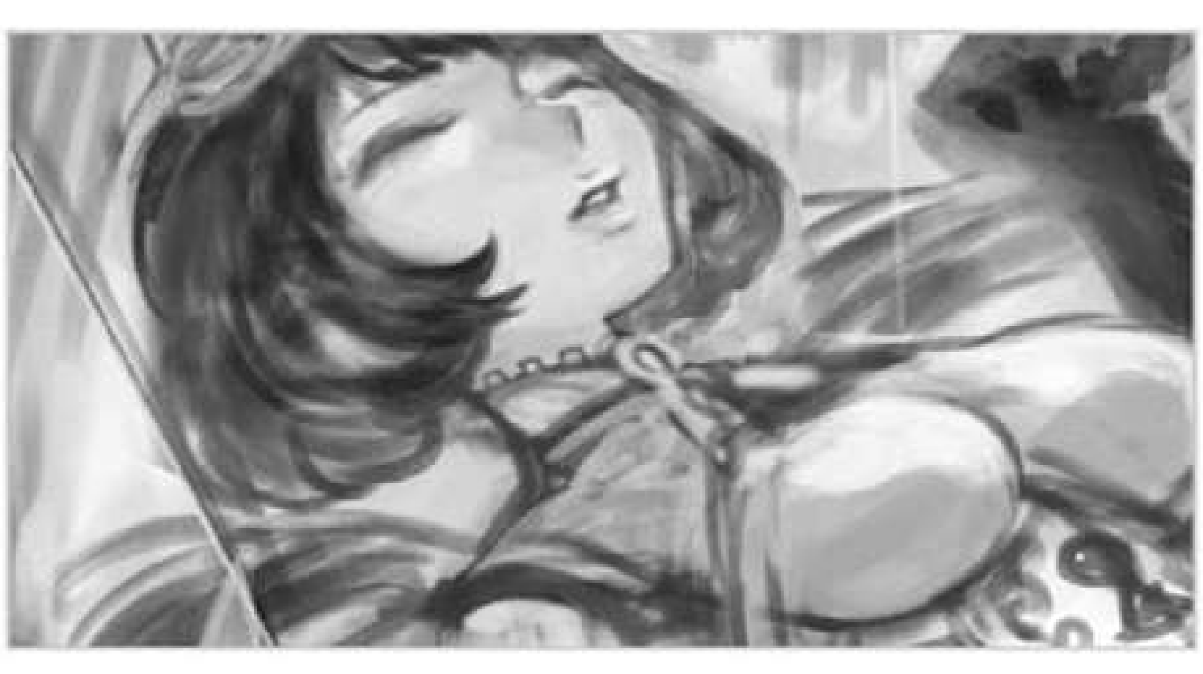
影塗りの調整をする

自動人形を支えている線などを描き、服の細部も描き込みを増やしました。最後に細かい部分を調整してモノクロの段階は終了です。

ラフから影塗りまで、ひとつの筆を使い、場面場面でブラシサイズを変えて描きました。このあとは色付けの工程に入ります。



自動人形を支える線を描く



襟元のフリルを描く



1 グラデーションマップで色味を決める

グラデーションマップを使った色分けの方法を紹介します。グラデーションマップは、色味を置き換える機能ですが、影やハイライトなどを変えるときも利用できます。覚えておきましょう。

塗りは全体の色味を決めるところから

ここから色分けの工程に入ります。グラデーションマップを利用して色味を決めていきます。最初に、オレンジ系の「グラデーションマップ」レイヤーを追加して一気に色味を置き換え、このレイヤーの「不透明度」を下げて下地とします。その上に「乗算」レイヤーを作り、色をのせていきます。暖色系の色味で背景も塗り、手前の機構は赤主体で塗ることにしました。また、全体が暖色のオレンジ系なので、差し色として青や緑なども少しずつ入れていきます。

さらに新しく「グラデーションマップ」レイヤーを追加して、今度は紫系の色を全体に薄く重ねて調和感を強くします。そして、「グラデーションマップ」レイヤーのマスクを徐々に消して調整していきます。







オレンジ系で置き換えたレイヤーを下地に、色をのせていく





青や緑の差し色を入れる





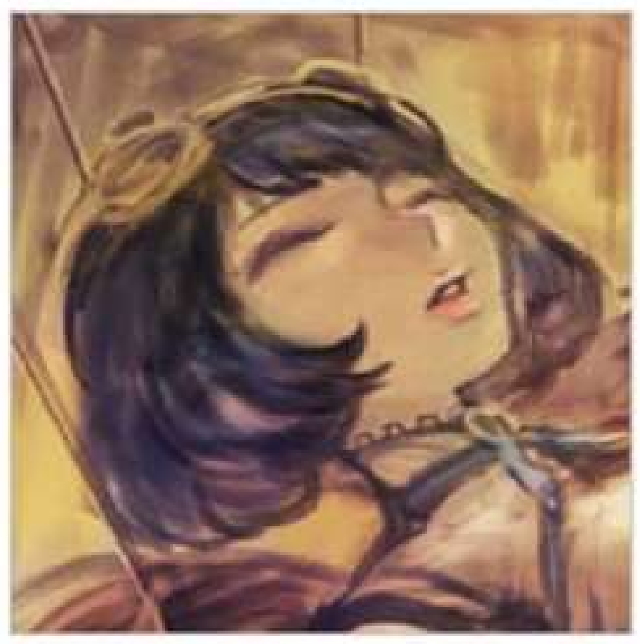
紫系の色を全体に重ねる

ハイライトを入れる

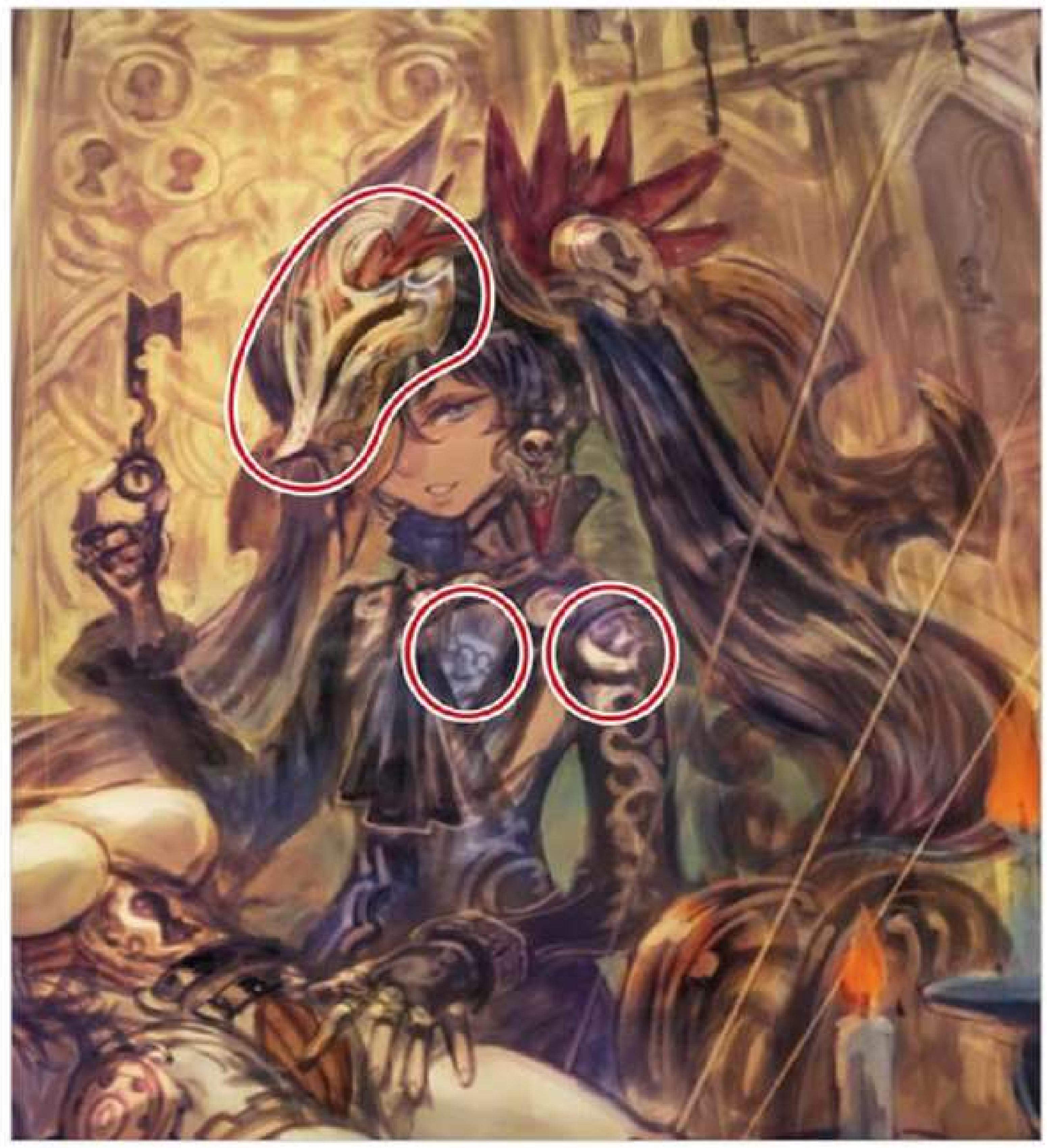
「オーバーレイ」レイヤーを追加して、ハイライト部分や彩度を高めたい部分に色をのせていきます。

自動人形の胸、鍵穴、太ももなど、目立たせたい部分にハイライトを置きます。唇には赤味を入れました。また、鍵職人の肩口、仮面部分、胸の布部分などにハイライトを入れています。









同じレイヤーで光と影を入れる

最初に、「覆い焼き（発光）」レイヤーを追加して、燭台の明かりなどを発光させます。次に「ハードライト」レイヤーを追加して、影と光を同じレイヤーで調整します。鍵職人の首下に影を入れ、自動人形を吊っている糸を白く描きます。椅子の背あてのクッションの発色を強くしたり、一部影に青色を入れたりもしています。



「覆い焼き（発光）」レイヤーに明かりの発光を描く



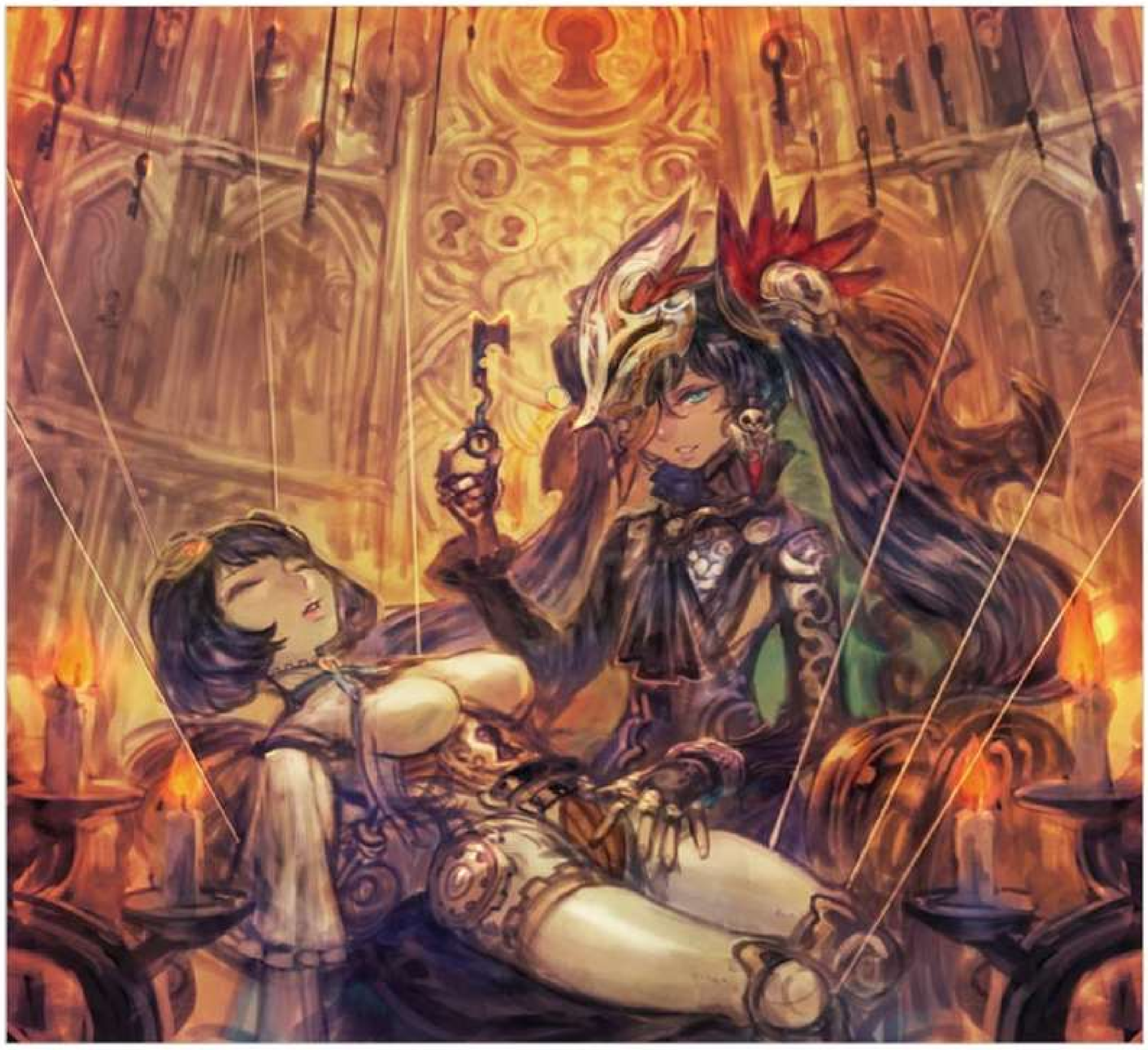
「ハードライト」レイヤーに光と影を描く

赤系の暖色を加える

再度色味を調整するために、赤寄りの暖色「グラデーションマップ」レイヤーを追加します。そして、赤味をのせたくない部分を「消しゴム」で消していきます。キャラクターの背後からのバックライト的効果と、上部からのオレンジの光をイメージできる部分だけ残します。赤が突出しないように少しおさえて、全体の色味を調整しました。







青系の色味を加える

今度は、青系の色味を入れていきます。青系の「グラデーションマップ」レイヤーを追加して、上記と同様にしてろうそくの火を青に、燭台も青系にします。これで色味の豊かさが出てきました。



青系の「グラデーションマップ」を追加



青味をのせたくない部分を消す

色味を調整する

さらに彩度抑え目の青の「グラデーションマップ」レイヤーをのせます。同じように、色をのせたい部分以外は消していきます。四隅と自動人形を吊っている糸の端に、少し青味を残すイメージでいくことにしました。

色調整を終えたら、「通常」レイヤーをのせて細部を少し調整していきます。







コラム

グラデーションマップを使った色調整

グラデーションマップは、指定したカラーグラデーションに置き換える機能です。たとえば、左側は「グラデーションマップ」レイヤーに青系のグラデーションを、右側はオレンジ系のグラデーションを使ったものです。同じイラストでも、グラデーションを変えるだけで青空から夕焼けに変えることができます。

グラデーションマップの利点は、元絵に変更を加えずに、後からいくらでも色味を変更できる点です。色選びに迷ったときも、グラデーションマップを使って、いろいろな色味を試してみるのもよいでしょう。





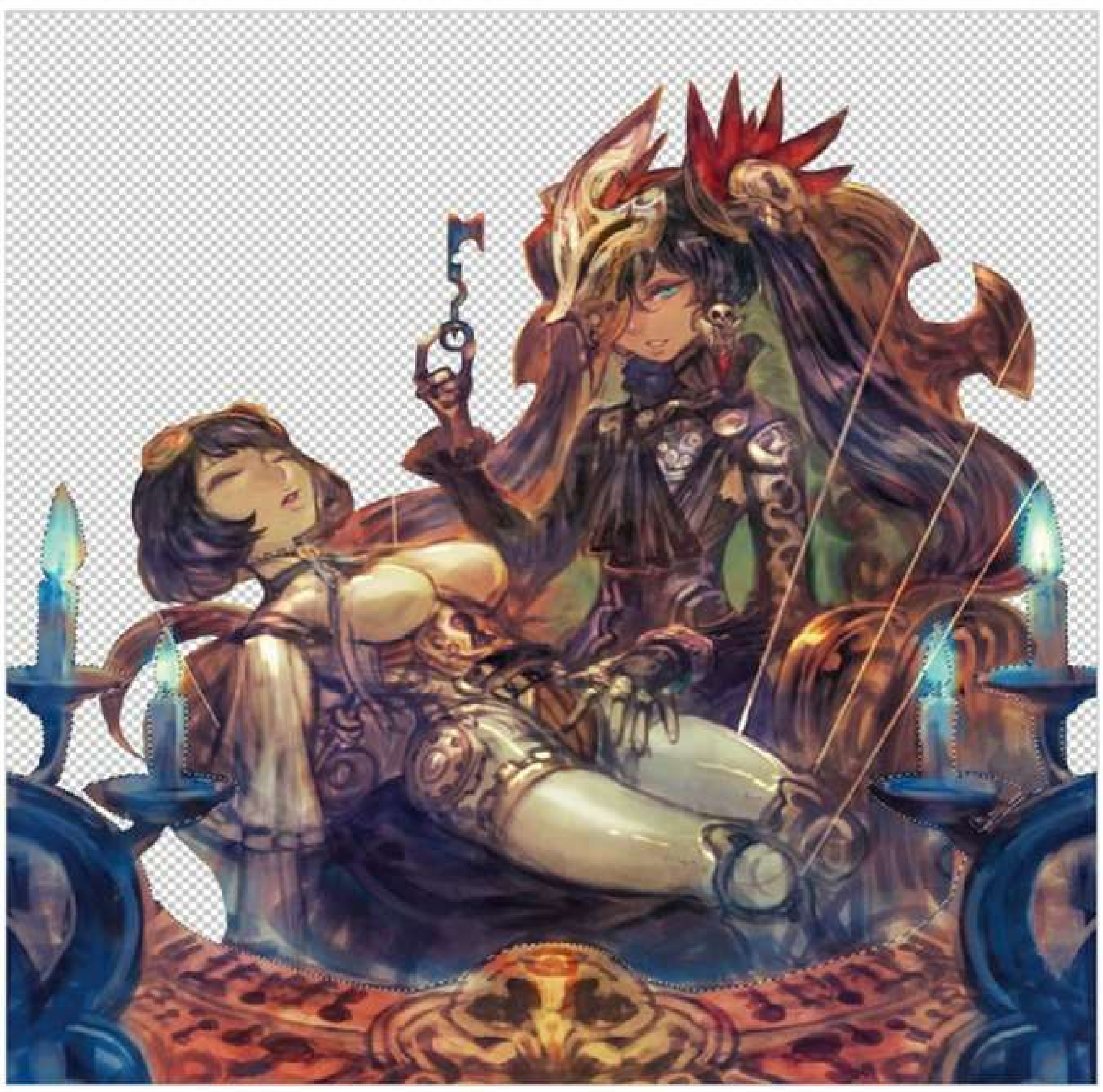
描き込みのための切り抜き

「投げなわ選択」を使って、仕上げ前の切り抜き作業に入ります。この段階で、ほぼすべてのラフ用レイヤーは結合しています。

最初にキャラクターを切り抜きます。手前の製作台や上部に吊り下がっている鍵なども選択して切り抜きます。吊り下がっている鍵のロープのような線は、「折れ線選択」を使うと便利です。











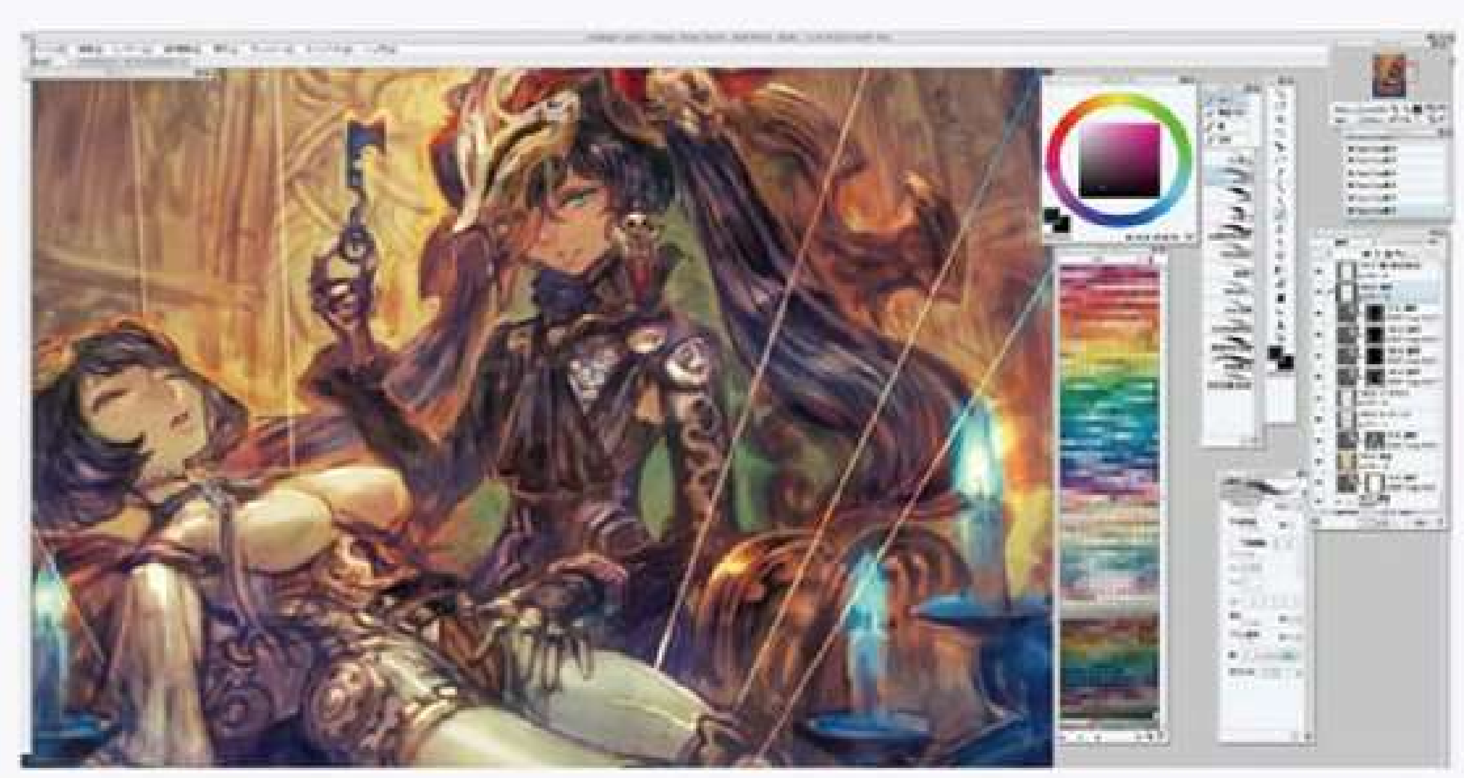
「折れ線選択」で切り抜く範囲を囲む

コラム

lack 氏の作業環境

ワークスペース

パレットは、パレットドックから切り離してフローティングの状態で右側に寄せています。右端には「ナビゲーター」「ヒストリー」「レイヤー」の各パレット、まん中はカスタマイズしたツール系パレット、左側はカラー系パレットです。自分の使いやすさをいちばんに考えたら、このような配置になりました。



2 背景を描き込む

背景の描き込みの工程に入ります。ここで使用するのは「対称定規」です。とても便利な機能で、壁面の装飾や鍵穴などの複雑な模様を容易に描くことができます。

壁面に鍵穴や装飾を描く

「対象定規」をうまく活用し、背景の描き込みをします。対象定規を使用することで、非常に容易に複雑な模様を描くことができます。

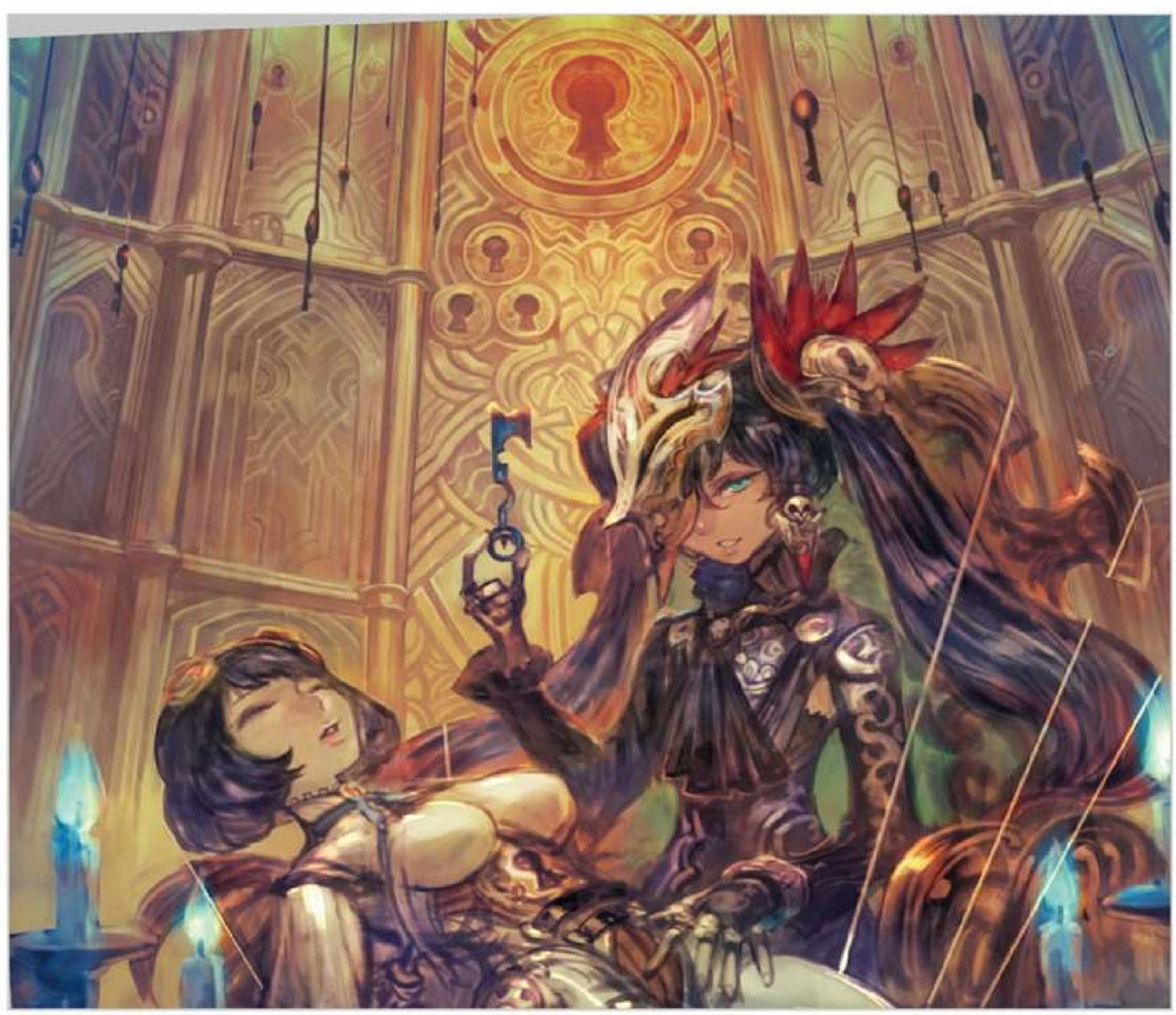
こういった細々した装飾は、描いていてとても面白いのですが､「対称定規」を用いることで2倍の速度で描けるので、さらに楽しくなります。キャラクターなど背景より手前の部分は、すでに切り抜いて上のレイヤーにあるので、なにも気にせず描き込んでいけます。

鍵穴パーツのさらに細かい模様や、側面の壁にも鍵穴や装飾を追加していきます。形状はすべての扉でまったく違うものを描き、装飾はできるだけ無秩序で複雑なものにしています。











鍵穴を複製で描く


複製した鍵穴を変形して貼りつける

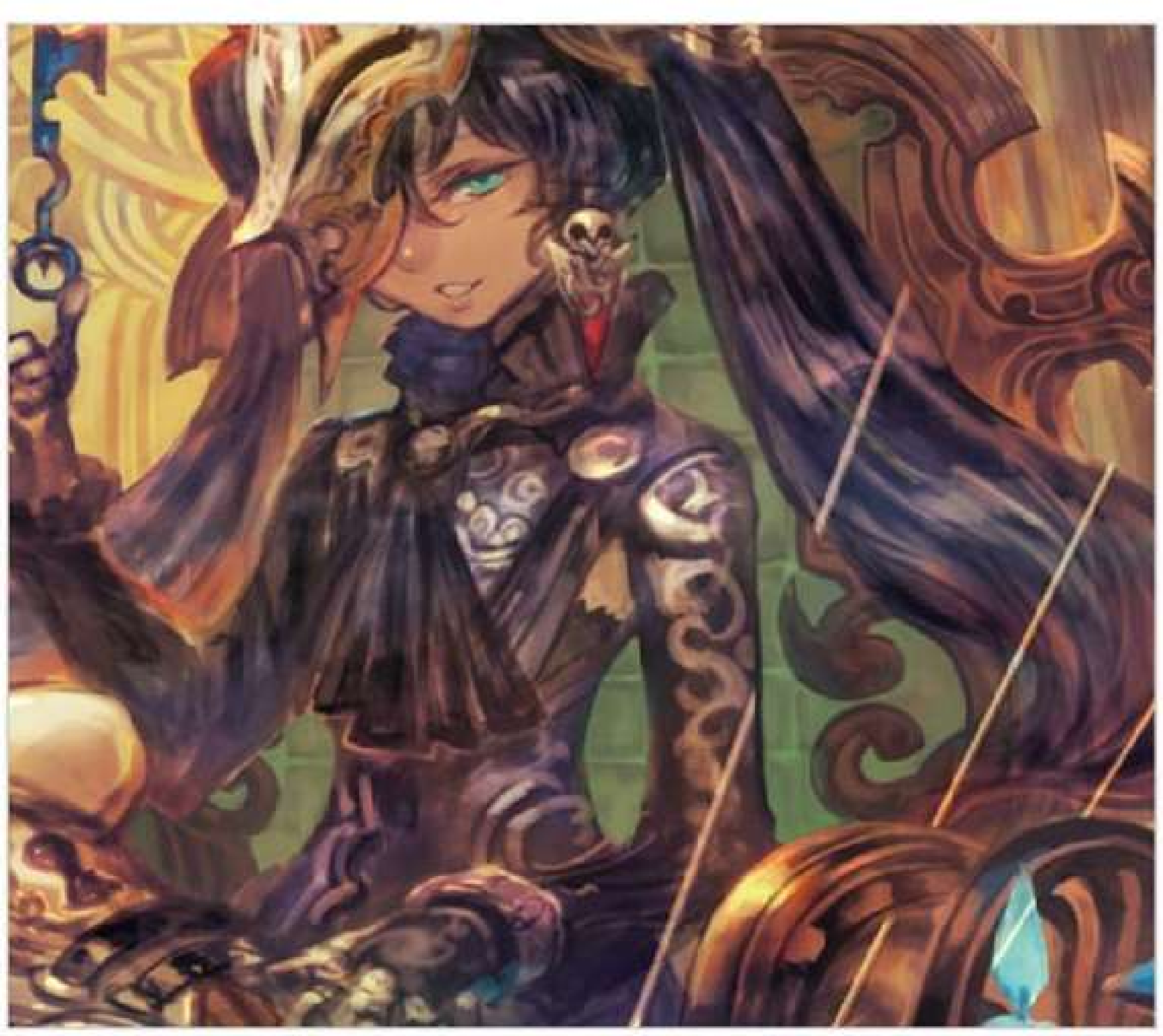

いろいろな種類の鍵穴を描く

「対称定規」を使い、新しいレイヤーに鍵穴のパーツを制作します。
描いたものを複製し、「自由変形」などで変化をつけ、壁面の形にそって貼りつけます。いろいろな種類の鍵穴を作って変形を適用していきます。適用したあとは、薄く周りの色などを鍵穴パーツにのせることでなじませます。



車椅子を切り抜いて描く

背景がとりあえず整ったので、次に椅子を描きます。清書しやすいように車椅子だけ選択して切り抜き、キャラクターなどのレイヤーより下に置きます。
最初に、背の部分のクッションに模様を描きます。描く面積は少ないのですが、塗りだけで終わらせずに描き込みます。次に、車輪や造形を描きました。全体バランスを見て、車輪の大きさが車椅子としては小さかったのでひと回り大きくしました。


クッションの模様を描く


車輪や造形を描く

3 キャラクターを描き込む

キャラクターの描き込みでは、ラフ段階の微妙な色合いや質感を残しながら、過度に描き込みはせずに形状を整えるイメージで描いていきます。

流れる髪を描く

髪の毛は、あくまでラフ状態の色の豊かさ、ランダム感をつぶさないように最低限の描き込みで整えていきます。

髪の毛を一本一本描くというよりは、水を描くときのように束の流れを意識すると描きやすくなります。一律な流れにならないように、交差する毛束をところどころに作るようにすると自然になります。



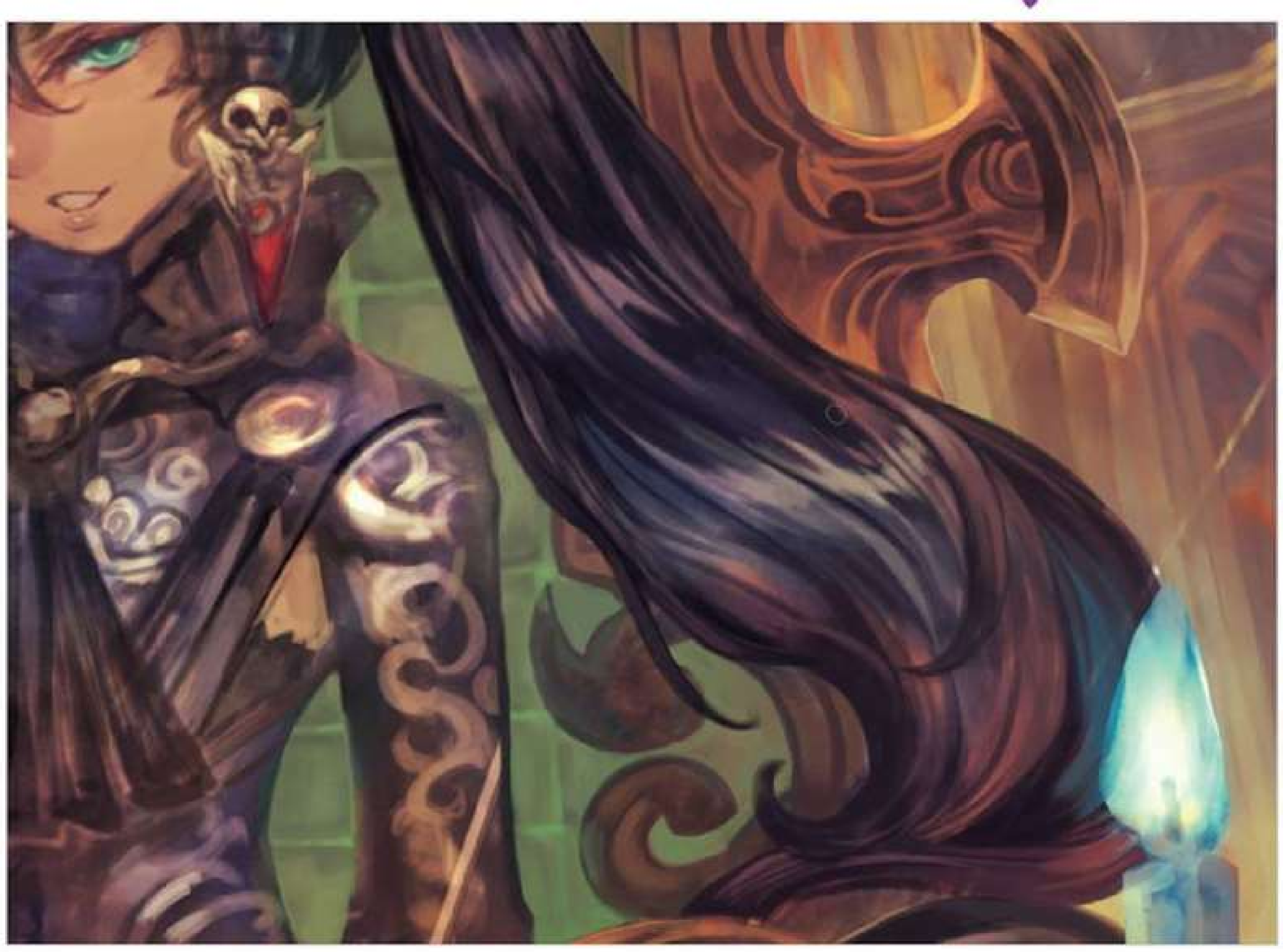






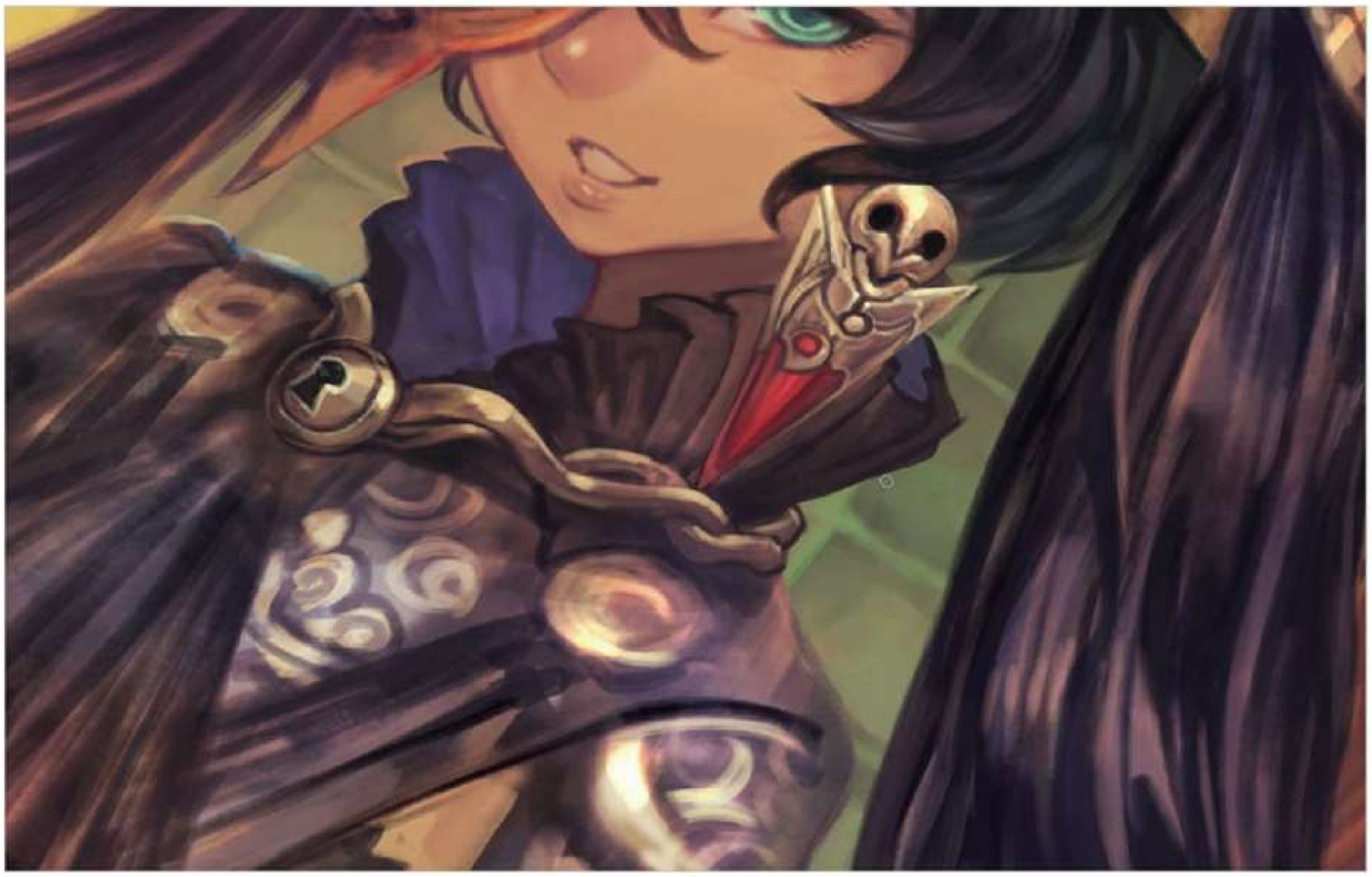


髪の色には青系、紫系を使用



装飾品を描く

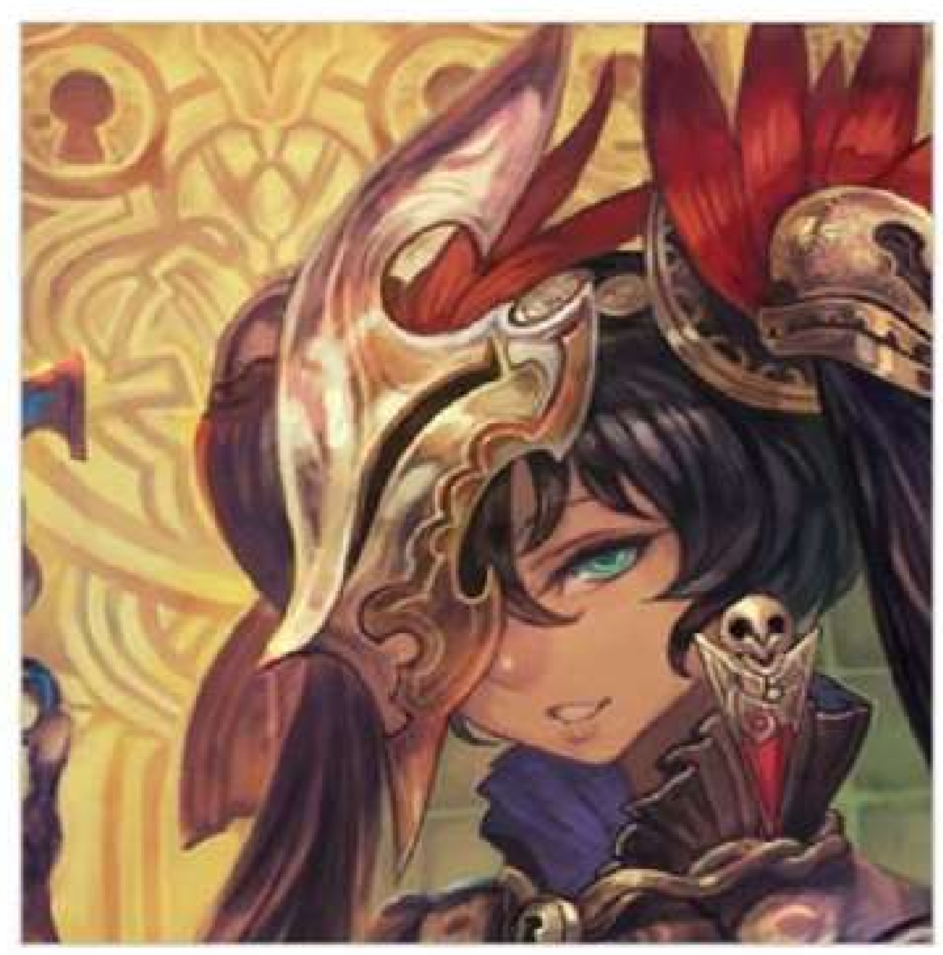
装飾品を描く前に、自動人形を別レイヤーにして切り抜いておきます。こうすると重なる部分を気にせずに描き込めるので便利です。首元の装飾品、イヤリング、羽飾り、髪留めなど、順に各パーツを描いていきます。胸元の布にフリルなどを追加しました。厚塗りの利点は、こうやって清書時にガンガンパーツの追加ができることです。



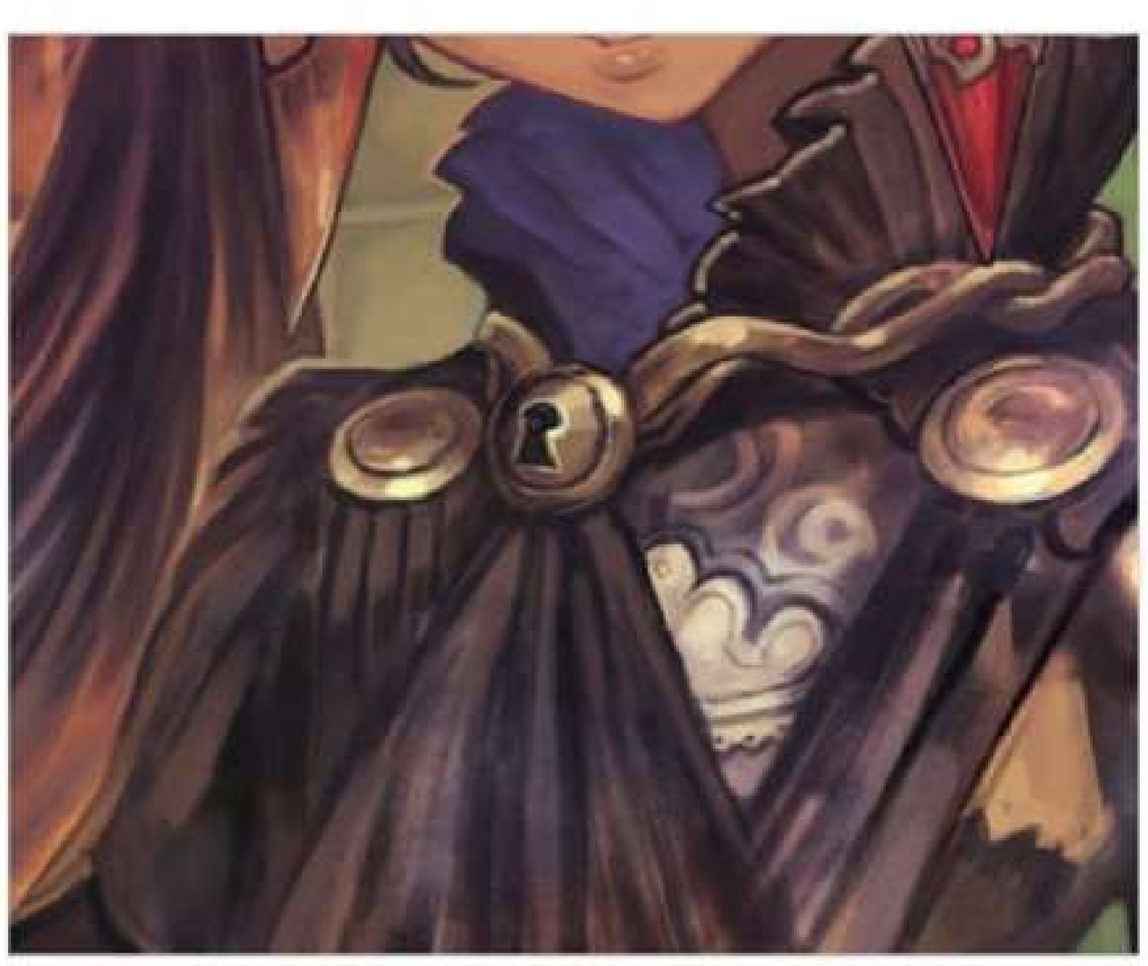
首元の装飾品やイヤリングを描く



髪留めや鍵の装飾を描く



羽飾りや反対側の髪留めを描く



胸元に装飾を描く



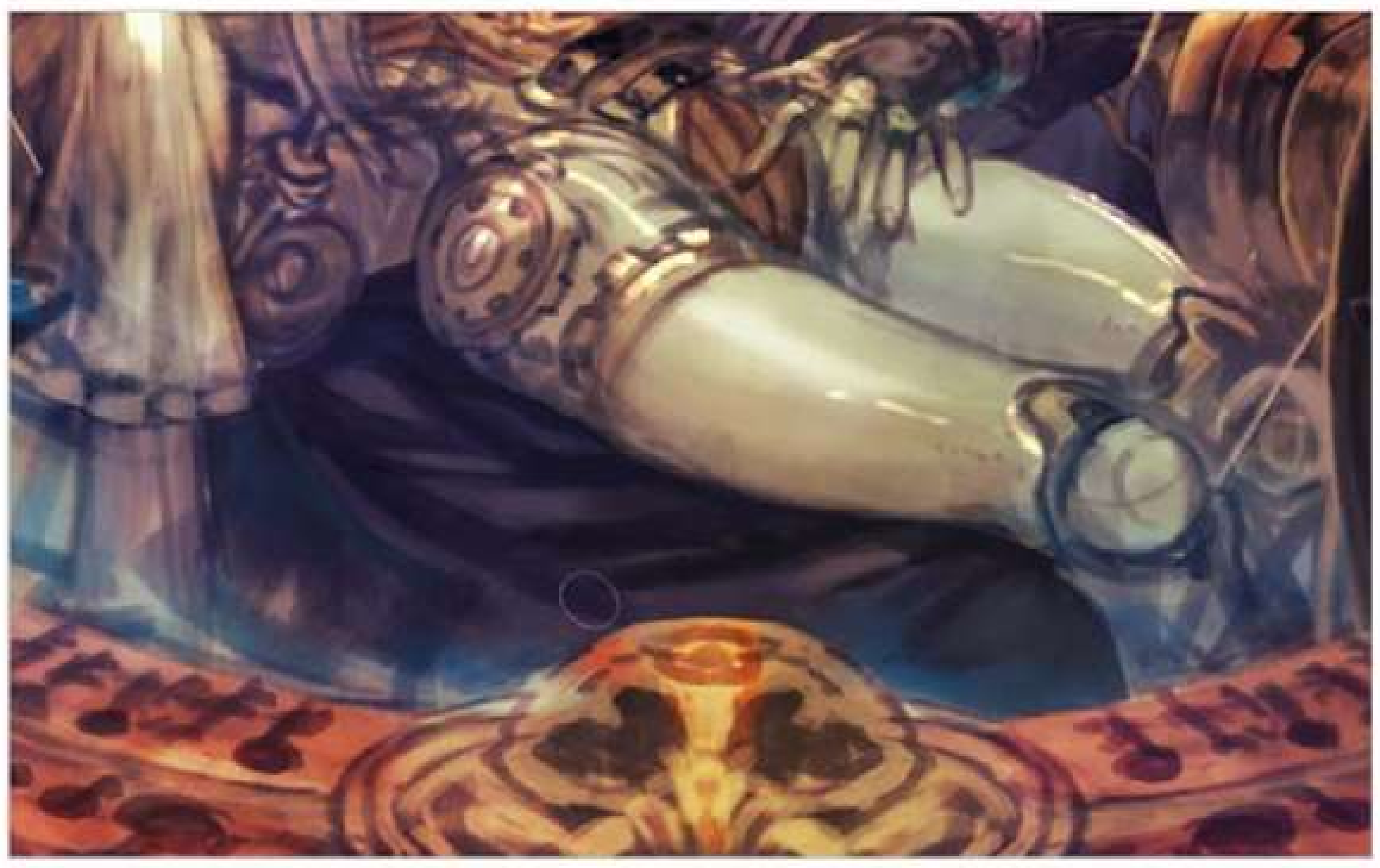
フリルを描き加える

衣装を描き込む

鍵職人の衣装を描き込みます。自動人形に置いている左手の肘部分から別パーツとして切り抜いて、自動人形のレイヤーより上に置きます。

衣装の模様やスカートのしわ、右腕の袖口のフリルなどを整えていきます。手に持った鍵も清書します。ラフ段階の微妙な色合いや質感を残しつつ、形状を整えるのがコツです。





スカートのしわを描く



右腕の袖口を描く

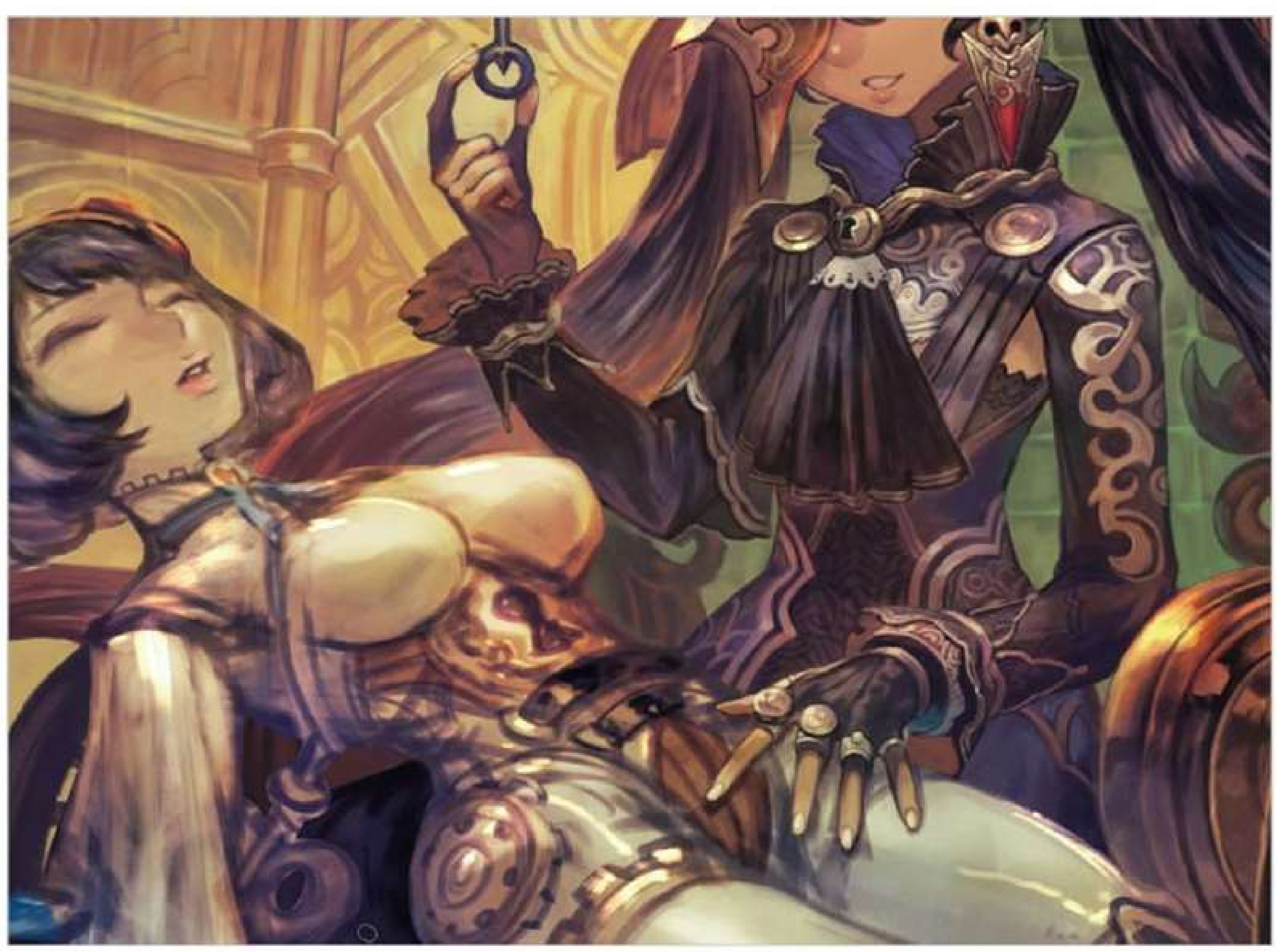
手を清書する

先ほど別レイヤーに切り抜いた左腕を清書します。袖〜袖口〜手首〜指というように奥から描いていきます。

女性の手は柔らかく繊細なイメージなので、丁寧に形を整えます。同時に指輪も清書し、手の甲の質感もさらに描き込みます。また、腰部や腹部、袖口など、描きながらさびしいなと思った部分には装飾を追加していきます。



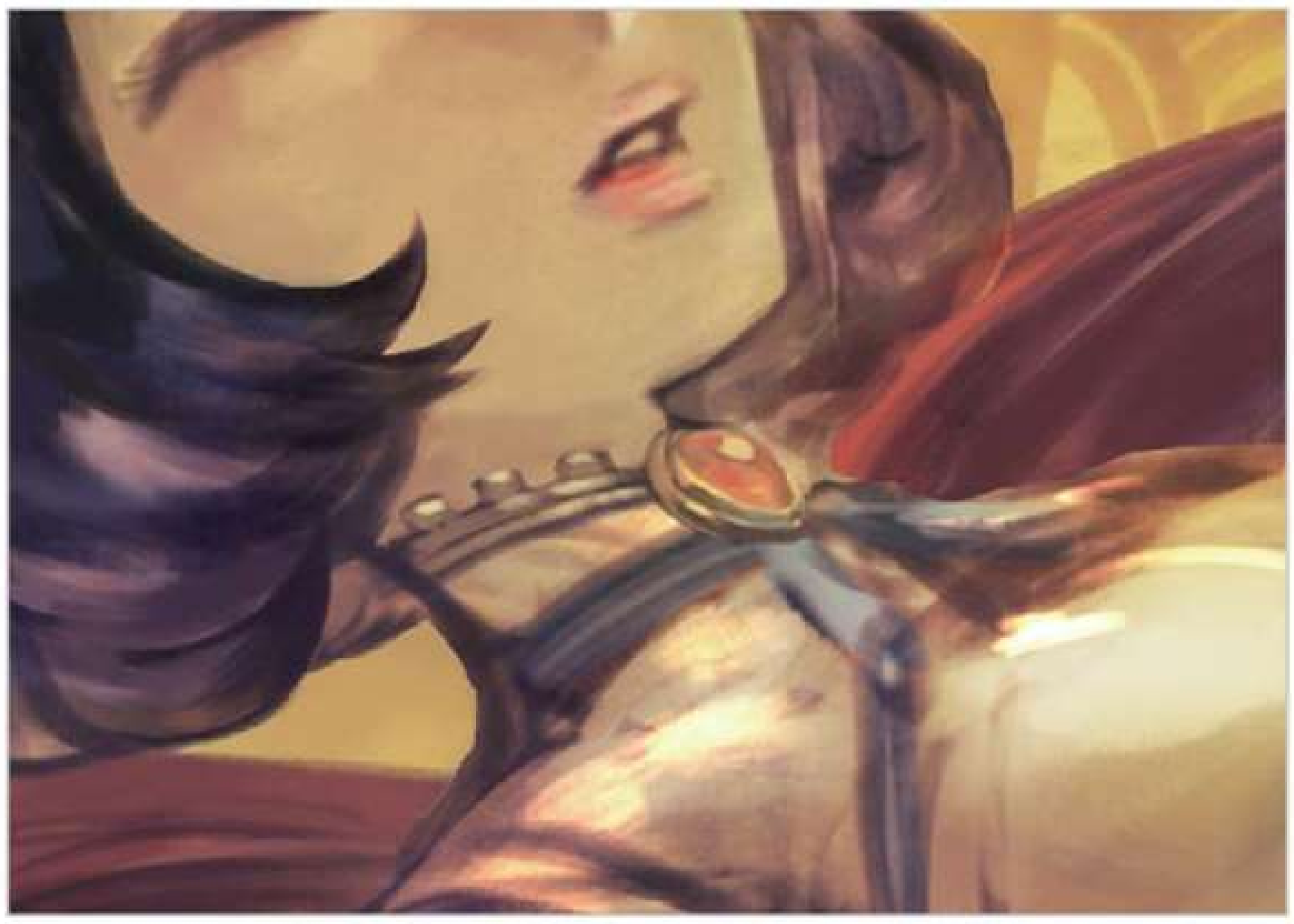
女性の手は丁寧に描く



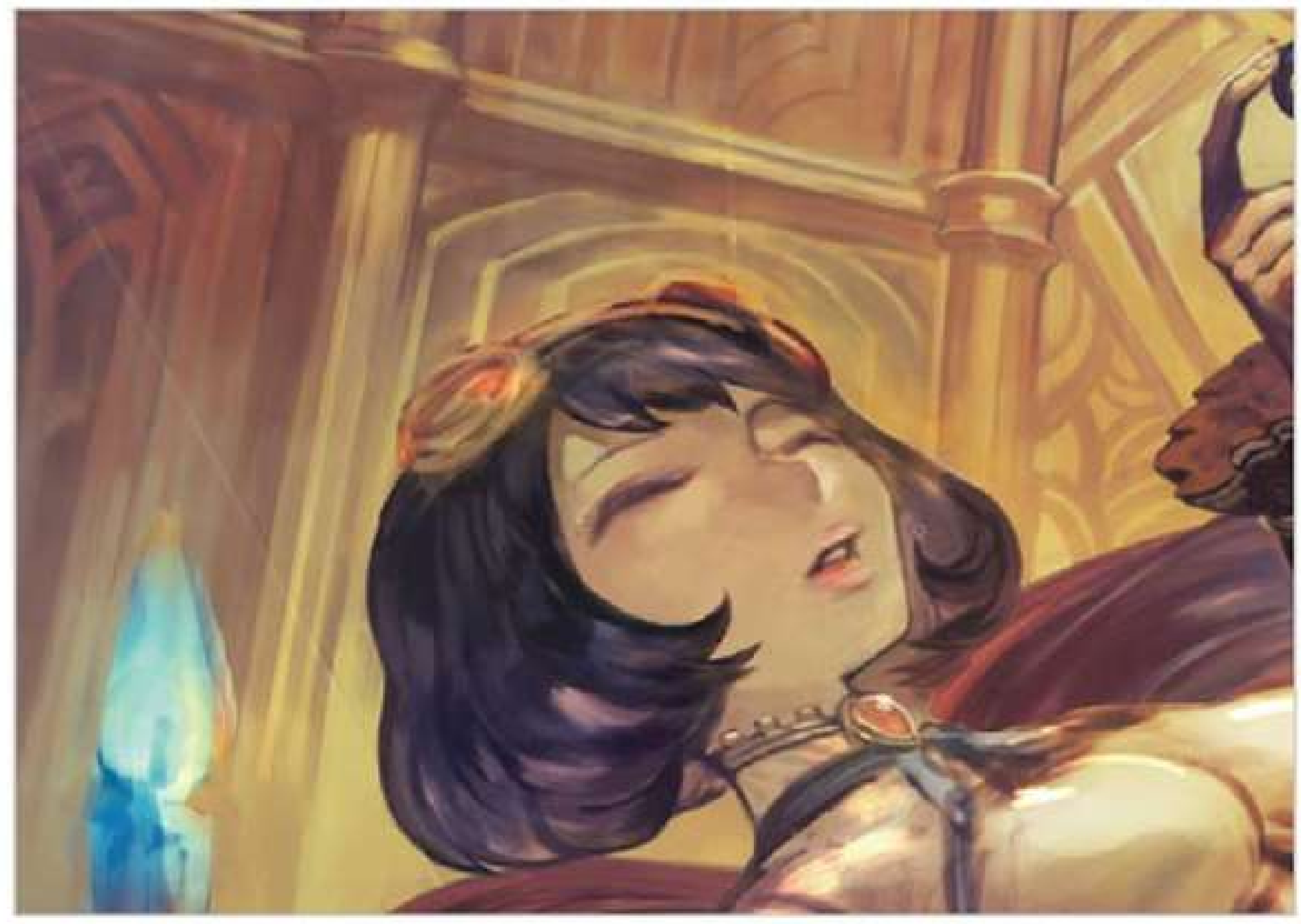
自動人形の細部を描く

ここからは自動人形を描き込んでいきます。顔など描き込みやすいように、手前の髪の毛は別パーツとして切り抜いてひとつ上のレイヤーに置きます。

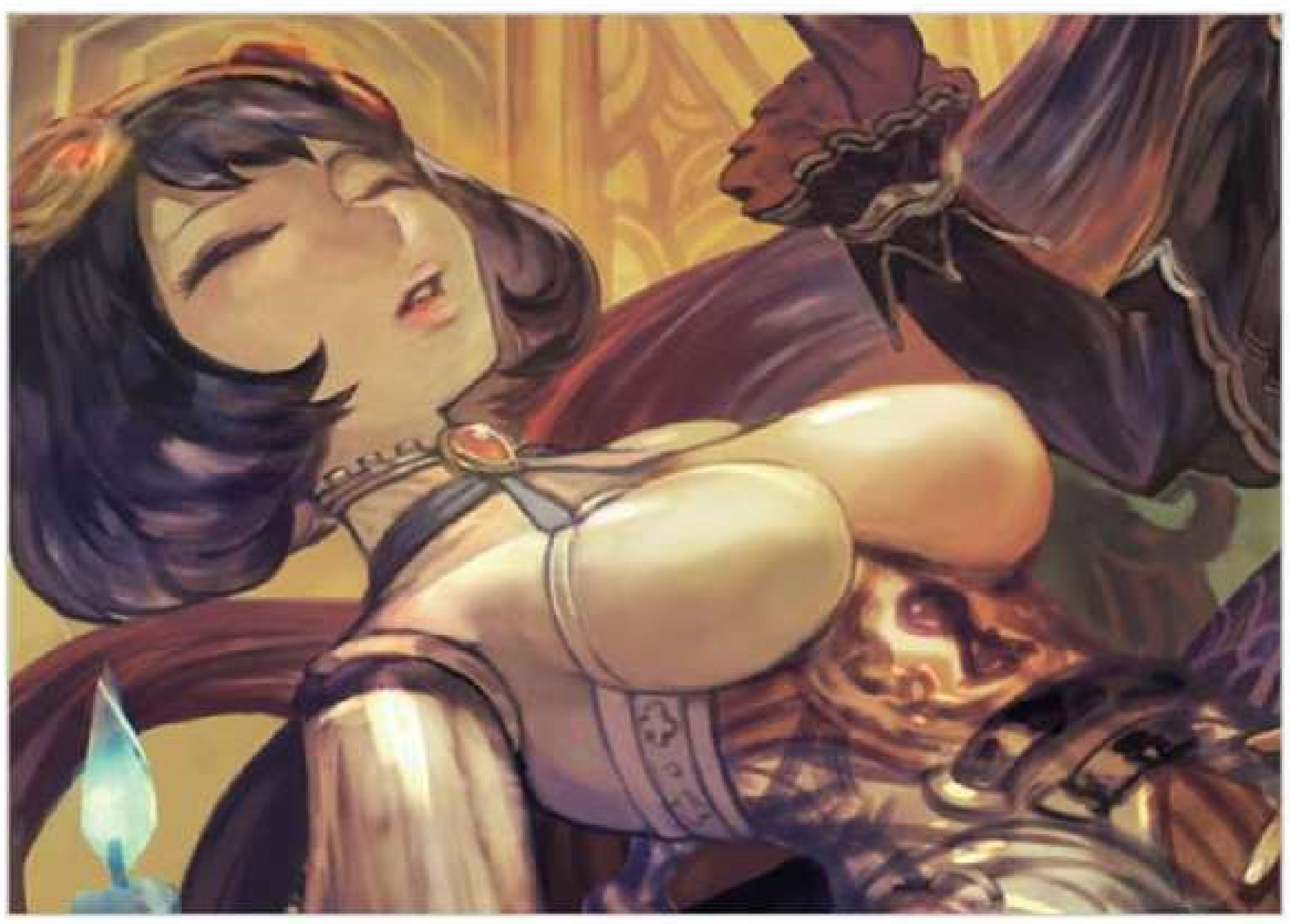
首元の宝石を描き込み、頭は奥の髪の毛から整えます。ここでも、あくまでラフの地を生かして、最低限の整えをするイメージで描いていきます。胸は柔らかいイメージになるように「ぼかし」などのツールも使用し、影を柔らかく入れます。カチューシャのようなパーツ、袖部分のフリル、脇腹から股パーツ、太ももから膝にかけてを綺麗に整えます。背中のねじ巻きパーツも細かく装飾を追加します。



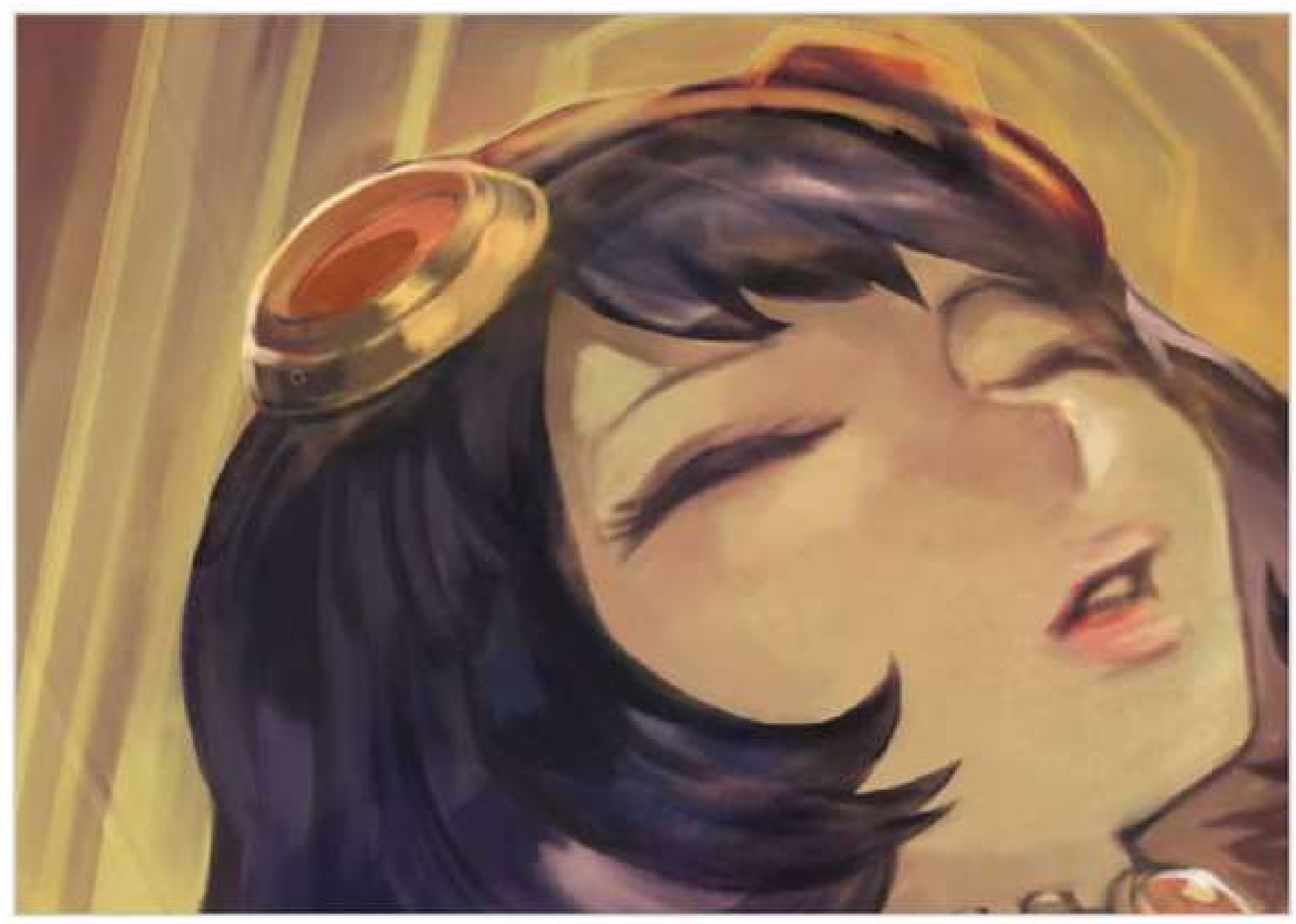
首元の宝石を整える



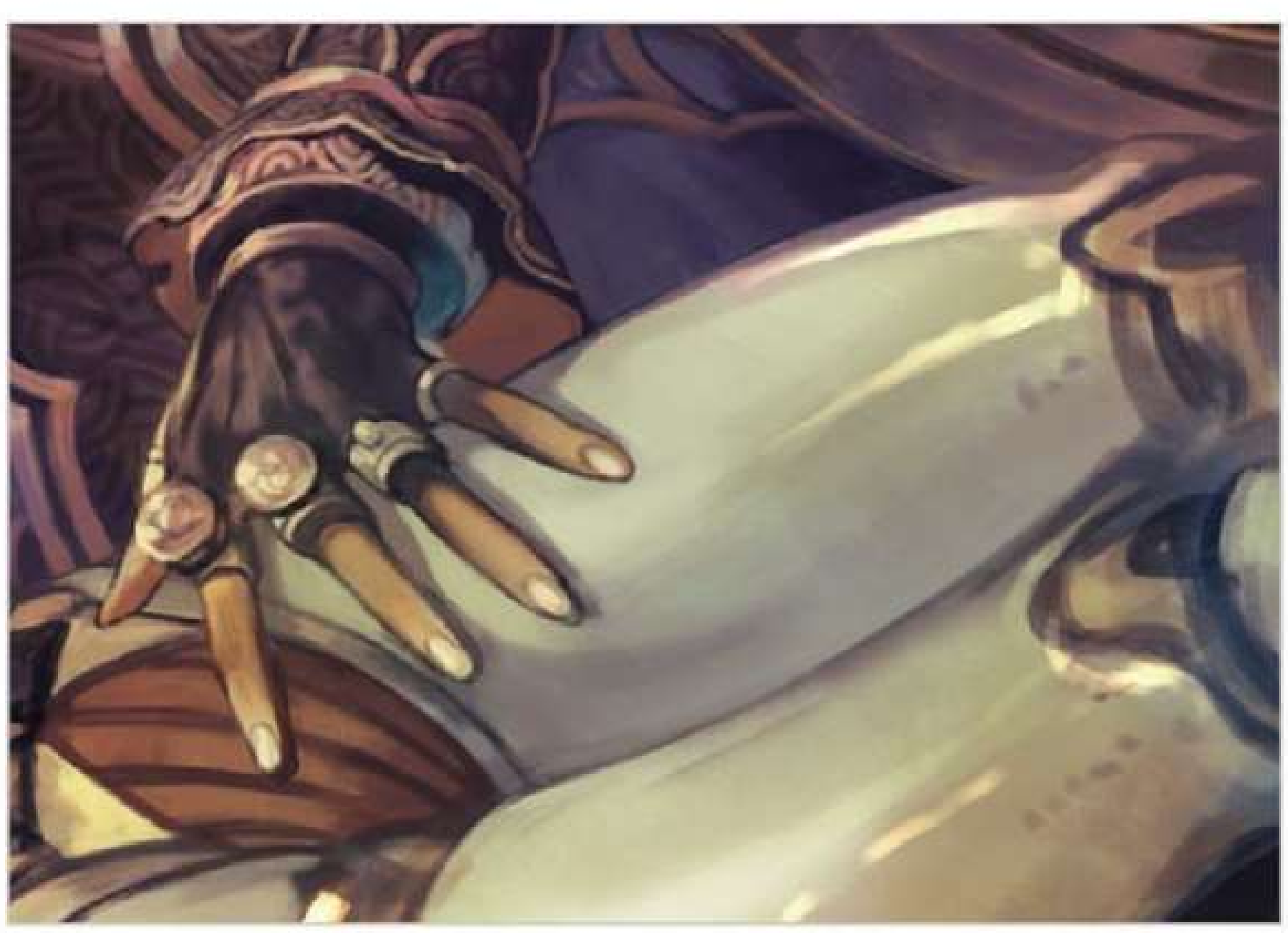
奥の髪の毛から順に整える



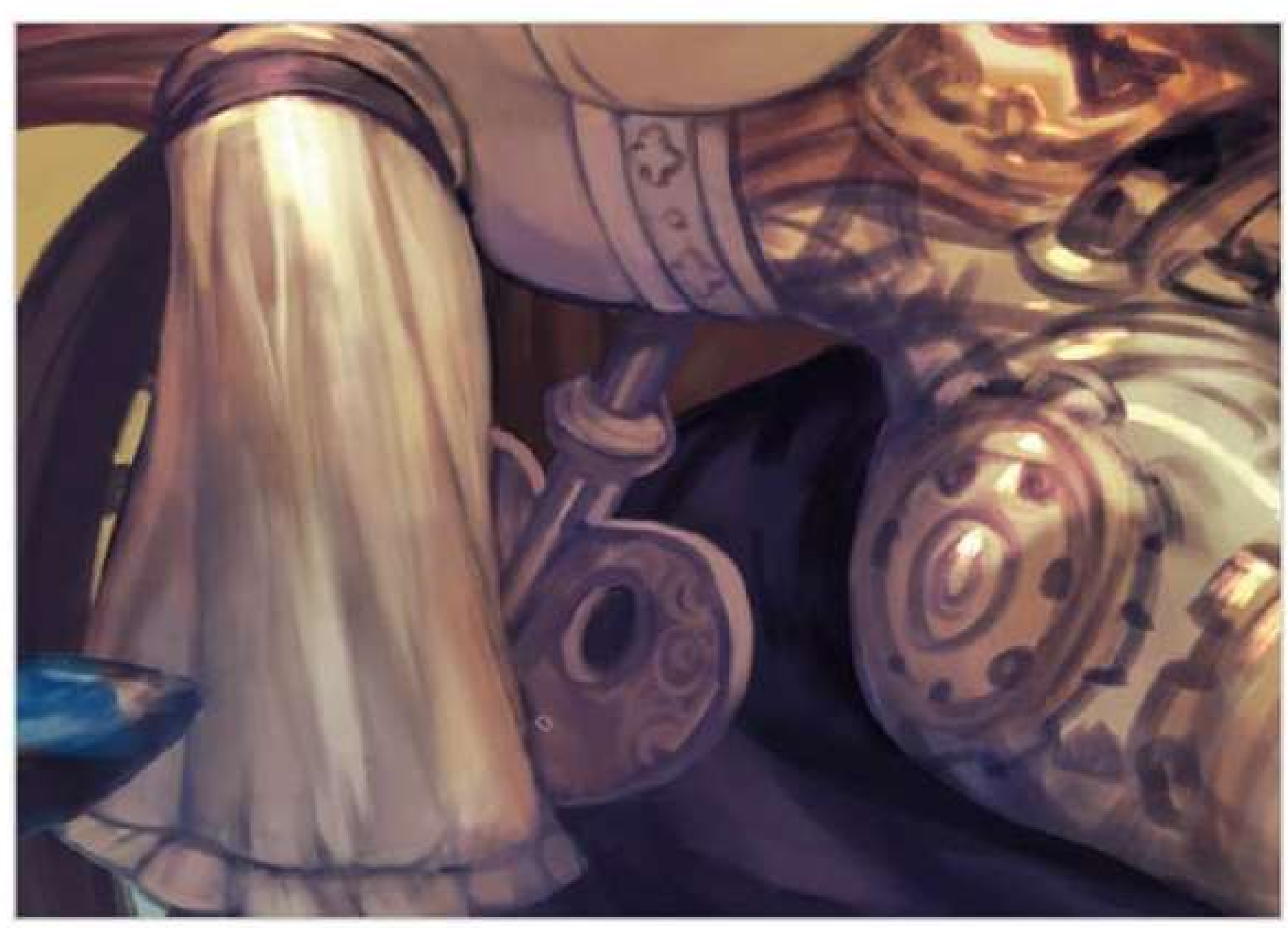
胸は「ぼかし」で柔らかいイメージに



カチューシャのようなパーツを整える



太ももをきれいに整える



ねじ巻きパーツを細かく描く

鍵穴をしっかりと描く

　鍵穴部分を整えて、装飾を描いていきます。鍵穴はこのイラストのメインテーマですので、鍵穴の奥までしっかりと描き込みます。また、太ももの付け根部分の歯車も緻密に描写します。最後に、手前の太ももや膝から下も整えて手足部分の完成です。

　自動人形も、これで清書が完了しました。



メインテーマの鍵穴を念入りに描く



歯車を緻密に描く



太ももや股下を整える



自動人形の完成

4 パーツを描き込む

鍵の製作台や、これにのせる鍵などを描きます。こういったパーツを描くときは、細部にわたる緻密な描写が大切です。小さなものでも、しっかりと描き込んでいくようにしましょう。

鍵製作台を細かく描く

鍵製作台の清書に入ります。ここでも「対称定規」を使って、機構部分を細密に仕上げていきます。「対称定規」を使って、こういうものを描いていくのはものすごく気持ちがいいです。非常に便利なミラーリング効果です。

次に、製作台の下地を紅い布張りのイメージに整え、2段になっている仕切りの形も整えつついじっていきます。

次は最も手前の燭台部分の描き込みです。形を整えながら模様なども描き込み、ろうそく独特の透明感や炎の描写などを整えます。

いちばん手前の鍵が逆さに陳列されているエリアは、あまり描き込み過ぎない程度に描き込みます。「対称定規」を使って描きました。



下地を紅で描く





機構部分は「対称定規」を使って細密に仕上げる



いちばん手前の鍵は描き込み過ぎない

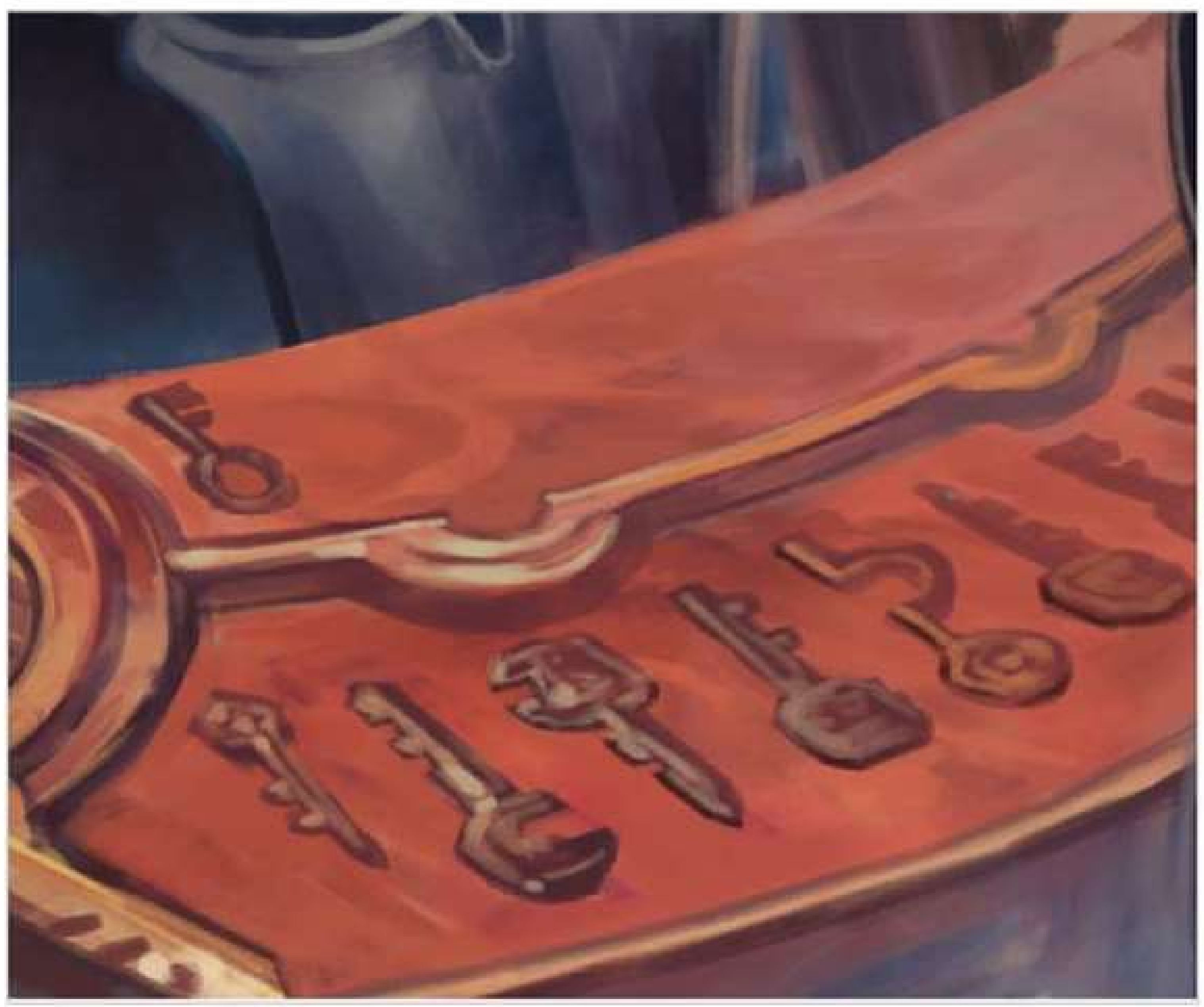
鍵を描く

ここからは、また新しいレイヤーに「対称定規」を設定して製作台の鍵を描いていきます。さまざまな形の鍵を描きます。いちばん手前の小さな鍵でも、しっかりと描き込みをしていきます。

２段目も鍵を増やします。「対称定規」の効果で、反対側の面も描かれているので本当に得した気分です。鍵の上部にタグのようなものを描き足し、中央の機構部分も描き込みました。



「対称定規」を使って描く



小さい鍵もしっかりと描き込む



２段目も鍵を描いていく



「対称定規」によって両サイドに鍵が描かれる



タグを描く

パーツを描く

吊り下げられた鍵を描きます。ここは、「対称定規」が使えないので１本１本緻密に描いていきます。反対側も同じように描きます。

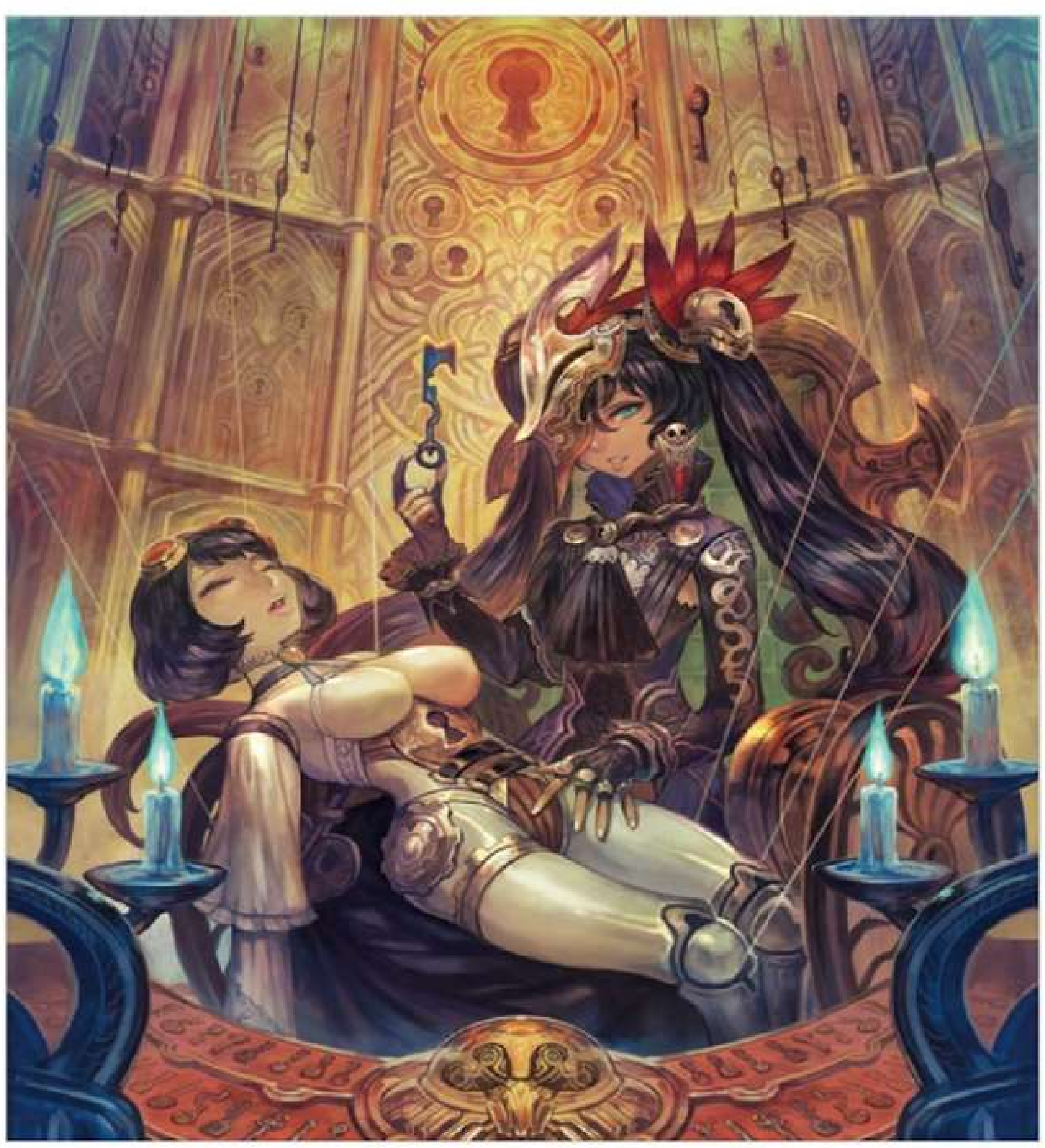
次に、自動人形を吊り下げている線を描いていきます。ただ直線で引いただけだと浮いてしまうので、レイヤーを複製して「ガウスぼかし」を強めにかけたものをのせます。







線は「ガウスぼかし」をかけたものをのせる



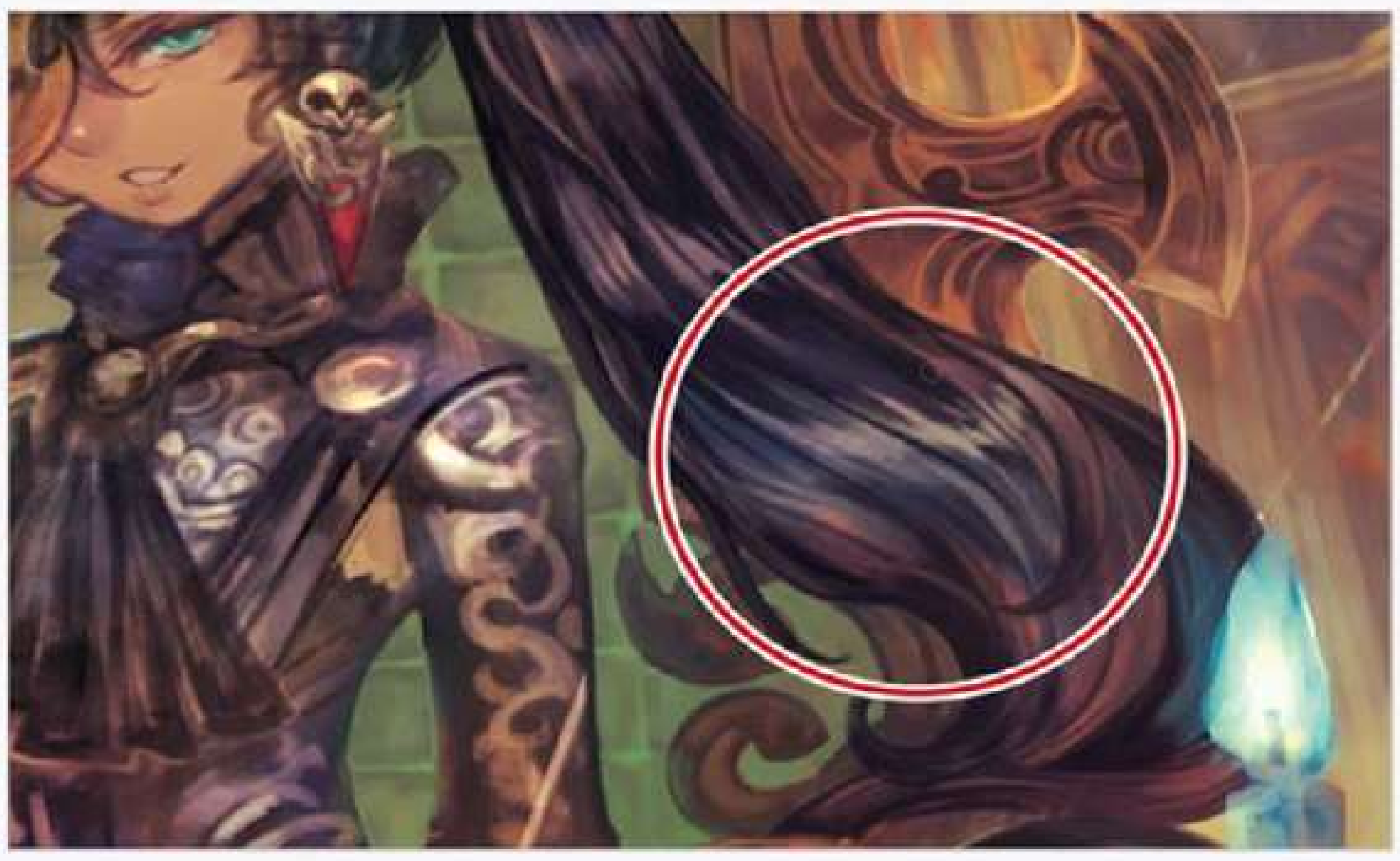
いちばん後ろの背景の上に「焼きこみカラー」レイヤーを追加して、質感用ブラシで質感をつけていきます。金属っぽい独特の汚しをつけ、その上に「通常」レイヤーを用意して、キャラクターとの境界線部分に質感ブラシで光彩を入れます。これによりキャラクターがより際立ちます。

コ・ラ・ム

lack 氏のオリジナルブラシ

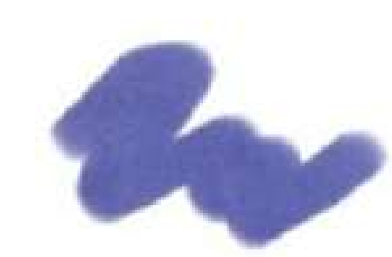
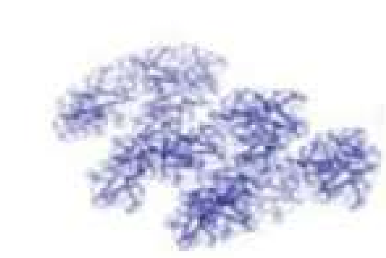
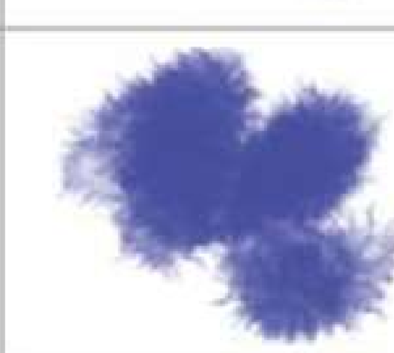
イラストは、自作のブラシを使って描いています。特に「ブラシ先端形状」を三角形にしているブラシは、ラフから仕上げまで、どの場面でも利用できる万能な「マイブラシ」です。ほぼ8割方マイブラシと共に奮闘する日々です。その他、質感をつけるとき、にじみを描くとき、もやっと感を出すときなど、描くシーンや描くものによってブラシを変えながら描いています。

CLIP STUDIO PAINT では、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」をよく利用します。非常によくぼかしができる優れもので、柔らかい部分を描く際などに便利なブラシです。また、「エアブラシ」ツールもよく使います。ぼかしが必要なとき以外でも、輪郭で柔らかい光などを入れる場合に活用しています。



マイブラシで髪の毛を整える



ブラシ名	特徴・使うタイミング	
Sai風R	動作が軽く質感ものりつつ、三角形のブラシ先端形状をしているので、大きなブラシサイズでガシガシ描いたりするラフ段階から、最後の緻密な仕上げ段階まで使える優れたブラシです。	
すみぼかし	少し輪郭がボケた表情の筆です。ぼかして描きたい部分や柔らかい質感を描く際に使用します。	
水彩毛筆あらめ	質感ものりつつ、独特なブラシ形状によってアナログに近い面白い描き味が得られるブラシ。Sai風R同様、最初から最後まで使える有能なブラシです。	
地面	地面シリーズは、実際に地面の写真を撮って加工したもの。さまざまな部分の質感をつけるのに使用できる便利な筆です。	
雲っぽい	実際に雲の写真を撮って、ブラシ先端に加工したもの。一瞬にして雲が描けるブラシです。今回は、モヤっぽい表現に使用しています。	
繊維系にじみ	和紙に水彩で描いたときのような、独特なにじみを描くことができる筆です。	

1 光を入れる

光彩に包まれた神秘的な空間や金属が放つ光など、丁寧に描きながら仕上げていきます。イラストの完成度を上げるために覚えておきたい表現方法です。活用してください。

青い光彩を描く

キャラクターのレイヤーより上、製作台のレイヤーより下に「通常」レイヤーを作り、台のキワに合わせて青い光彩を作ります。つけすぎず、つけなさすぎずをうまく調整しながら描きます。次に燭台と鍵の陳列部分を別パーツにして切り抜き、製作台との間に先程と同じく薄い青で光彩をつけます。煙っぽい形状のブラシで描いています。











製作台が光彩に包まれ、神秘的な雰囲気を演出

金属の発光を描く

製作台のレイヤーより上に「覆い焼き（発光）」レイヤーを追加して、金属部分の発光を描きます。光が上からあたり、その反射を上部に加えます。さらに「スクリーン」レイヤーをひとつ上に追加して、微妙な色の調整をします。



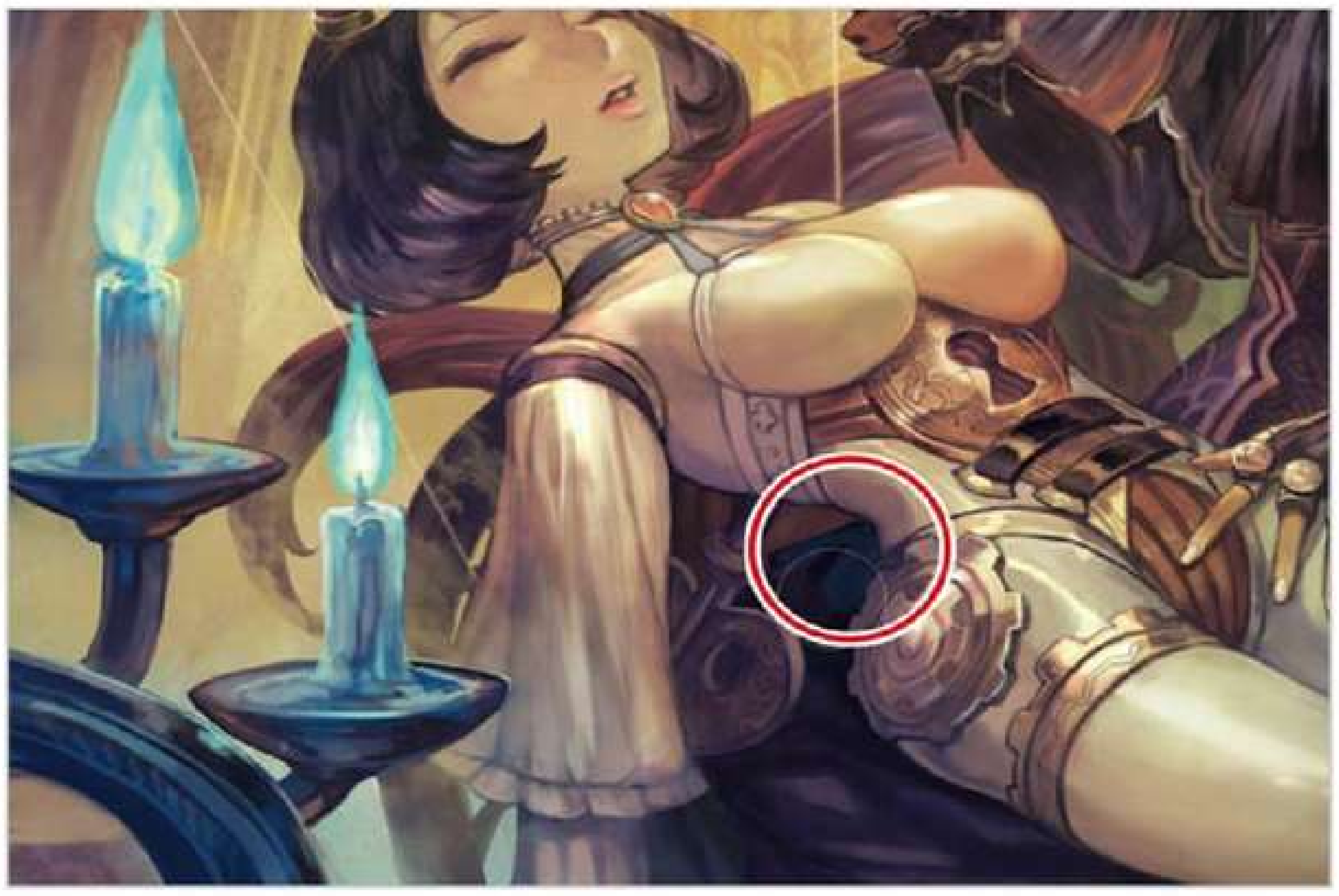




影に色を加える

影の中がただの黒になってしまうと、色数が寂しい沈んだイラストになってしまうので、あえて青色などの色を足していきます。細かい部分なので非常に伝えにくいのですが、物と物とのキワ、黒く沈みすぎている部分です。

たとえば、自動人形の腰とスカートの境目、鍵職人の奥の髪の毛と仮面の鼻のあたりのキワなどに光彩を入れます。光彩を入れたあとは、「乗算」レイヤーで影部分を少し濃くつけます。





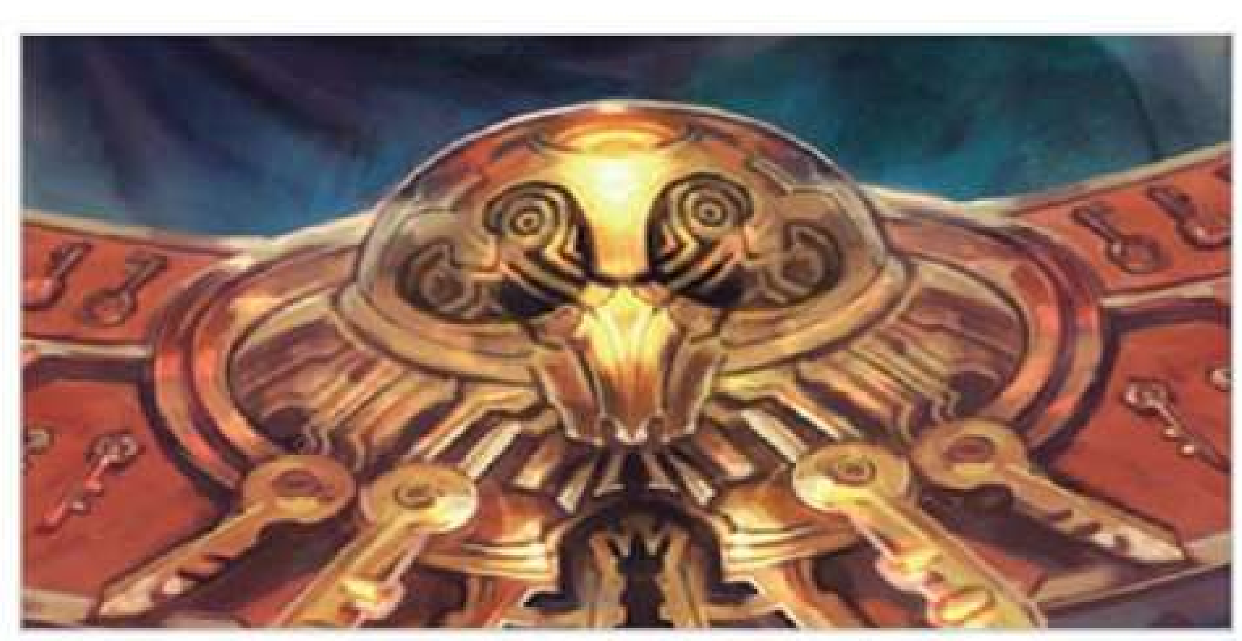
金属の光沢を描く

製作台の金属部分と同様に、「覆い焼き（発光）」レイヤーを追加して髪飾りの金属部分に光沢をつけ、さらに、「スクリーン」レイヤーを追加して色の調整をします。この「覆い焼き（発光）」は、それ自体が発光してるような強い輝きを表現できる合成モードです。金属の発光だけでなく、眼や髪のハイライトにも利用できます。

製作台の機構部分は、「通常」レイヤーを追加して細部を描き込みました。



髪飾りに光沢をつける



機構部分を描き込む

2 背景を描き加える

仕上げとして、背景を調整していきます。棚や机、燭台を描き足し、全体バランスを見ながら光を加えたり色を調整したりします。

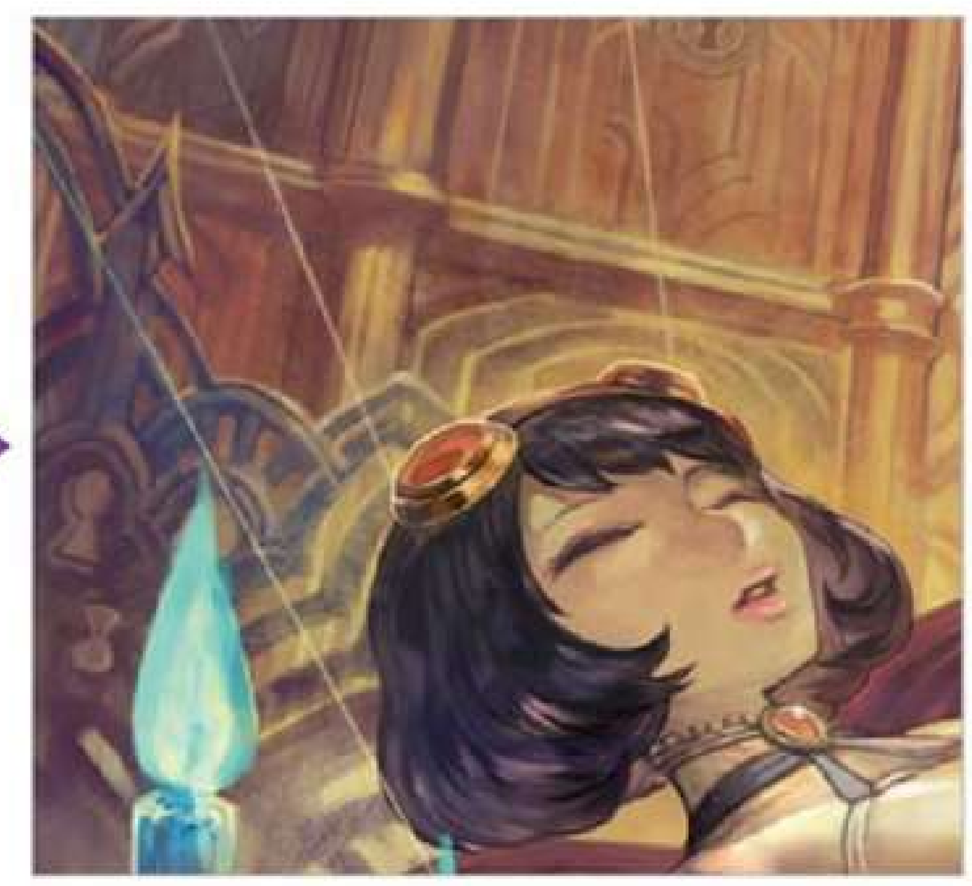
柵を追加する

キャラクターの背後に、「対称定規」を使って柵を追加し、また鍵の製作台も円形をイメージして描き足していきます。

次に「グラデーションマップ」レイヤーを、柵のレイヤーにクリッピングして色味を少し変えます。「グラデーションマップ」レイヤーは、濃度を60％くらいにして、のせる色が濃くなり過ぎないようにします。さらに「通常」レイヤーを追加してクリッピングし、細部を描写していきます。追加したレイヤーにも「対称定規」を用いるので、半分の作業ですみます。製作台も「対称定規」を使い、奥へ回り込んでいるように描き、台の上に並ぶ鍵を加えます。


「対称定規」を使って柵を描く


「グラデーションマップ」を使って色味を加える


「通常」レイヤーを追加して細部を描く





製作台が奥に回り込んでいるように描く


定規線を中心に、左右対称に描かれる

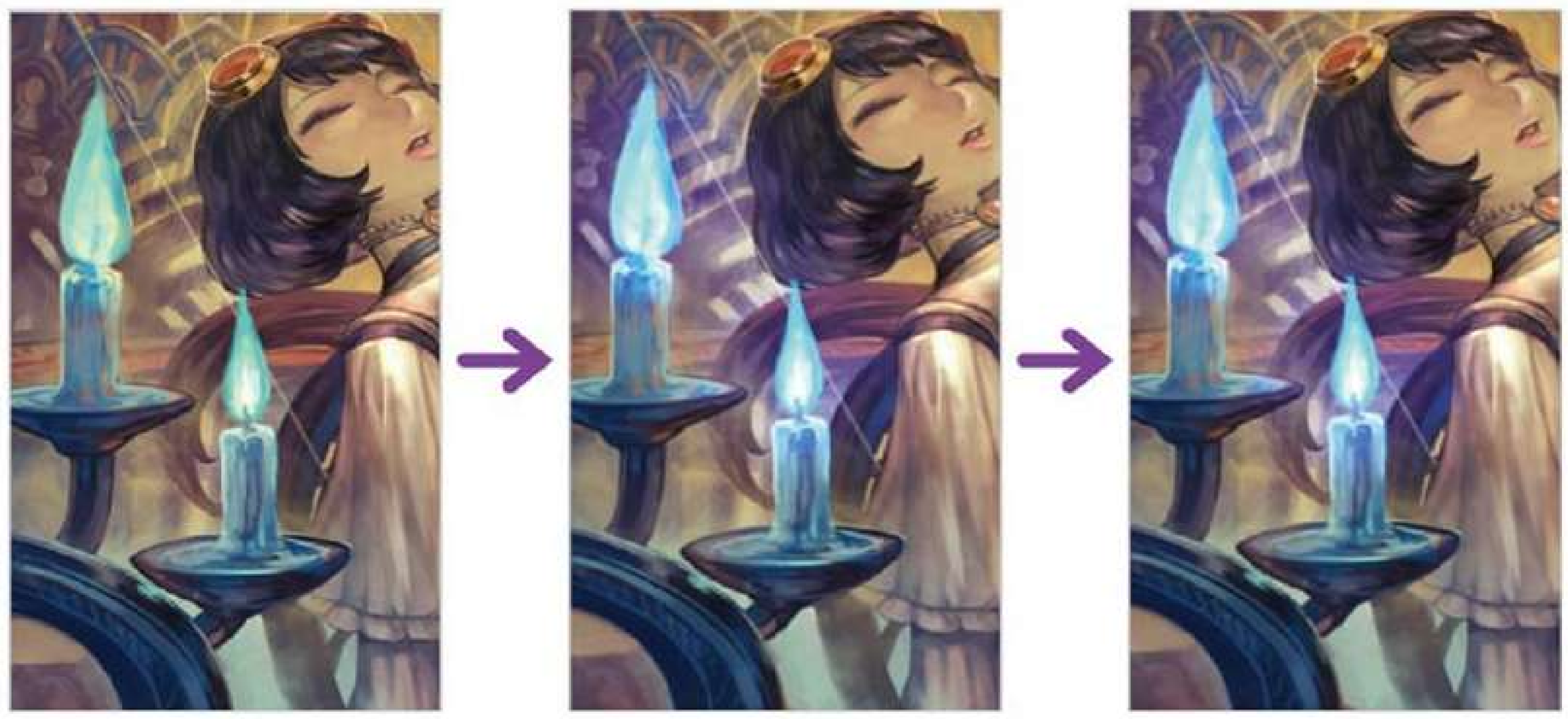
ろうそくの光を調整する

ここでは、ろうそくの炎を整え、怪しげな雰囲気をより効果的に表現するために手前部分を調整していきます。

最初に、「覆い焼き（発光）」レイヤーを追加して、ろうそくの炎を整えます。燭台に映る炎の影も微妙に異なりましたので、燭台レイヤーに再び加筆しました。

次に、「オーバーレイ」レイヤーを追加して、下方の両端に暗く質感をつけていきます。あまり多く入れると、全体が沈んだ感じになるのでバランスを見ながら描きます。手前部分に暗い色を入れたことで、製作台を包む青い光彩と調和がとれ、奥行きが出てきました。





「覆い焼き（発光）」を追加して発光させる

燭台レイヤーに描き足し、整える







燭台を追加する



「対称定規」を使ってシルエットを描く



ひとつひとつ違う模様を描く



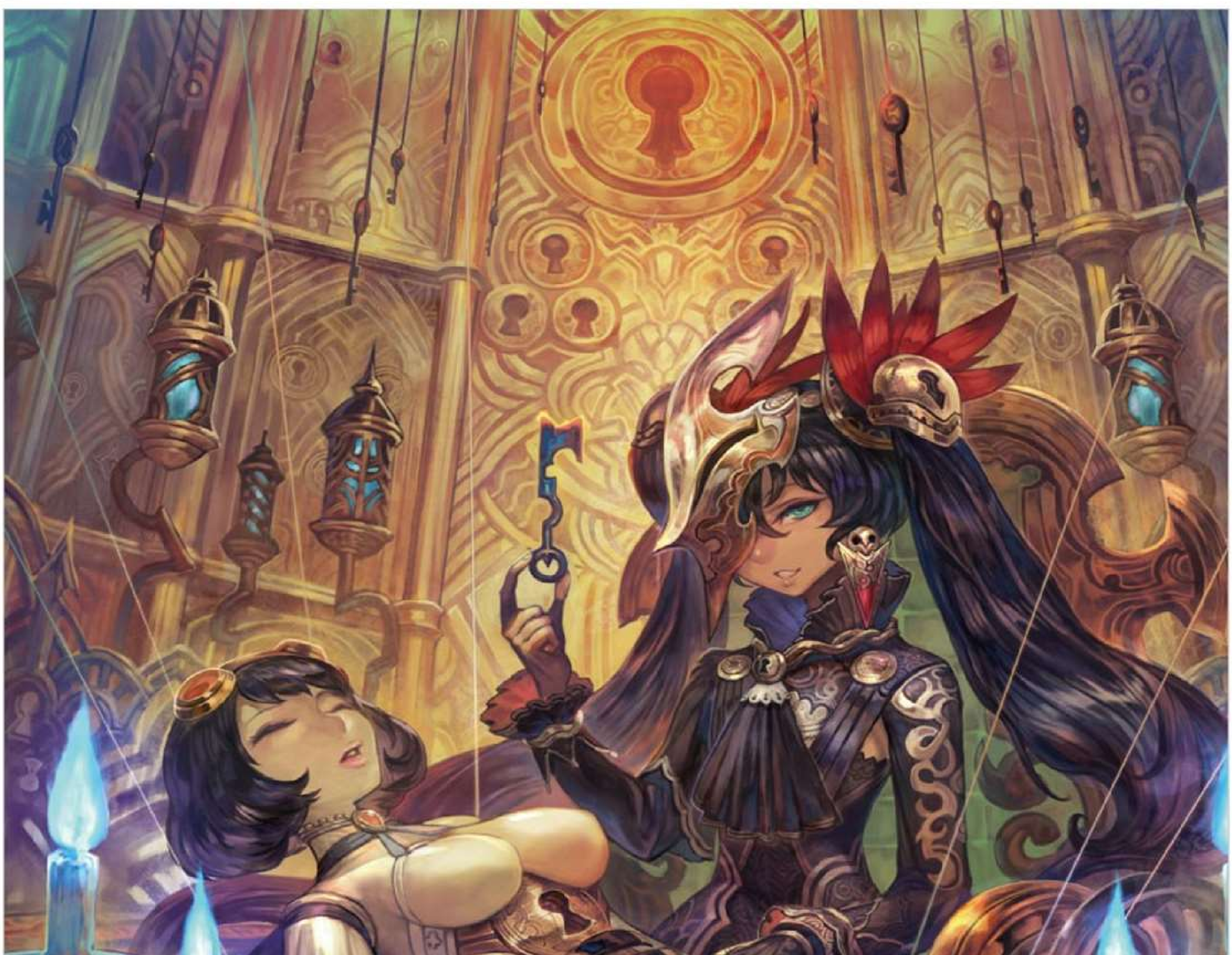
青色を入れて発光させる

柵のうしろにレイヤーを追加して、燭台のようなパーツを描いていきます。

最初に、「対称定規」を使ってシルエットを描きます。ブラシ形状が特殊で、質感を出しやすいオリジナル筆を使っています。

シルエットが出来上がったら形を整えます。燭台の装飾は、それぞれ違った模様にするので、「対称定規」は使わずにひとつひとつ形を変えて描きました。描きやすいように、キャンバスを拡大し回転させています。

最後に、青いガラスを通して中からろうそくの光が漏れているように、内側に青色を入れます。



淡い光を描く

新たに「通常」レイヤーを追加してクリッピングし、奥に描いた燭台の下の部分に薄く下からの光を入れて淡い色合いにします。

レイヤー濃度55％の「グラデーションマップ」レイヤーを追加して、いらない部分は消していきます。この「グラデーションマップ」レイヤーの色合いを金色系に変えて、レイヤー濃度を30％くらいに設定します。さらに、このレイヤーの上に紫系の「グラデーションマップ」を追加し、レイヤー濃度30％くらいにして淡く紫色をのせます。



下からの淡い光を描く



「グラデーションマップ」を追加して、不要な部分を消す





金色系の「グラデーションマップ」（レイヤー濃度30％）に変える





紫系の「グラデーションマップ」（レイヤー濃度30％）を追加

赤味を入れる

「覆い焼き（発光）」レイヤーを追加して、羽飾りや自動人形の鍵穴、太ももに赤味を入れます。「エアブラシ」の「柔らか」を使い、様子を見ながら加えていきます。

いちばん手前の燭台などのコントラストを高めるため、「覆い焼き（発光）」レイヤーに「レベル補正」を適用します。「明るさ・コントラスト」より設定が難しいですが、イラストの暗い部分や明るい部分などを細かく調整できます。

最後に、燭台部分に自作のブラシを使ってテクスチャーをのせました。このブラシは、実際に地面の写真を撮って加工したもので、質感をつけるのに便利な筆です。



羽飾りの赤を出す

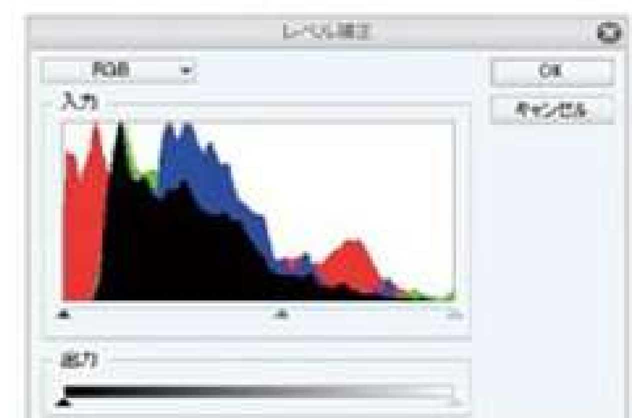


鍵穴に赤味を入れる



太ももに赤味を入れる







LESSON 4 完成形への最終調整

1 「ガウスぼかし」で距離感を出す

フィルター効果の「ガウスぼかし」を使って遠近感を出していきます。ぼかす範囲によって全体から受ける印象が違ってきますから、プレビューで確認しながら調整します。

近景をぼかす

仕上げの工程です。燭台レイヤーをコピーしたものに、フィルター効果の「ガウスぼかし」をかけます。ぼかす範囲はプレビューしながら変えていきます。ここでは50％程度に設定しました。このレイヤーの「不透明度」を30％くらいにします。これにより近景をぼかすことができ、距離感が出てきます。





遠景をぼかす

近景と同じように、遠景にも同じ作業をします。柵部分（25％）、奥の机部分（17％）、最奥の背景（30％）など、レイヤー分けしている遠景すべてに「ガウスぼかし」を適用します。さらに、背景フォルダーの「不透明度」を50％くらいに下げて、遠近感を出しています。





PART 3 lack

LESSON 4 完成形への最終調整

2 発光を加える

ろうそくの炎や燐光は、神秘的で霊妙な光を放つ存在です。この光がもたらす効果をより強く描くことで、怪しく発光するようすを演出していきます。

ろうそくを発光させる

「加算（発光）」レイヤーを追加して、特殊ブラシを使い、ろうそくの発光を描きます。和紙に水彩で描いたような、にじみを描くことができるオリジナルのブラシを使っています。ろうそくの火の燐光も、このブラシを使って描きます。

次に、新たに「覆い焼き（発光）」レイヤーを追加して、ろうそくの光の反射で青色がのっている部分を描きます。また、ろうそくの火の回りには、質感ブラシでさらに濃い目の青色を加えます。



ろうそくの発光を描く



ろうそくの燐光を描く



ろうそくの光の反射を描く



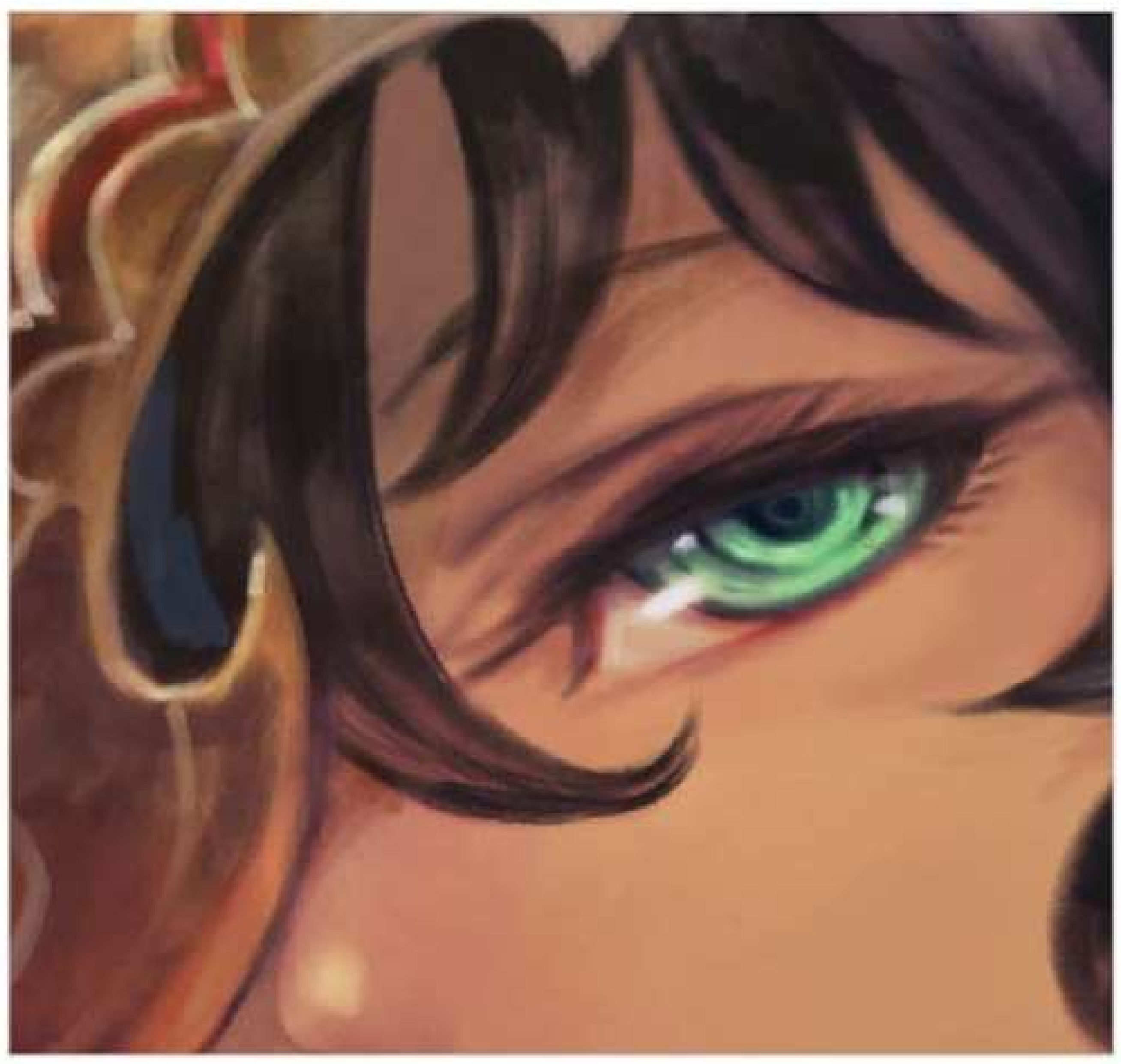
火の回りに濃い目の青色を加える

3 最後の描き込み

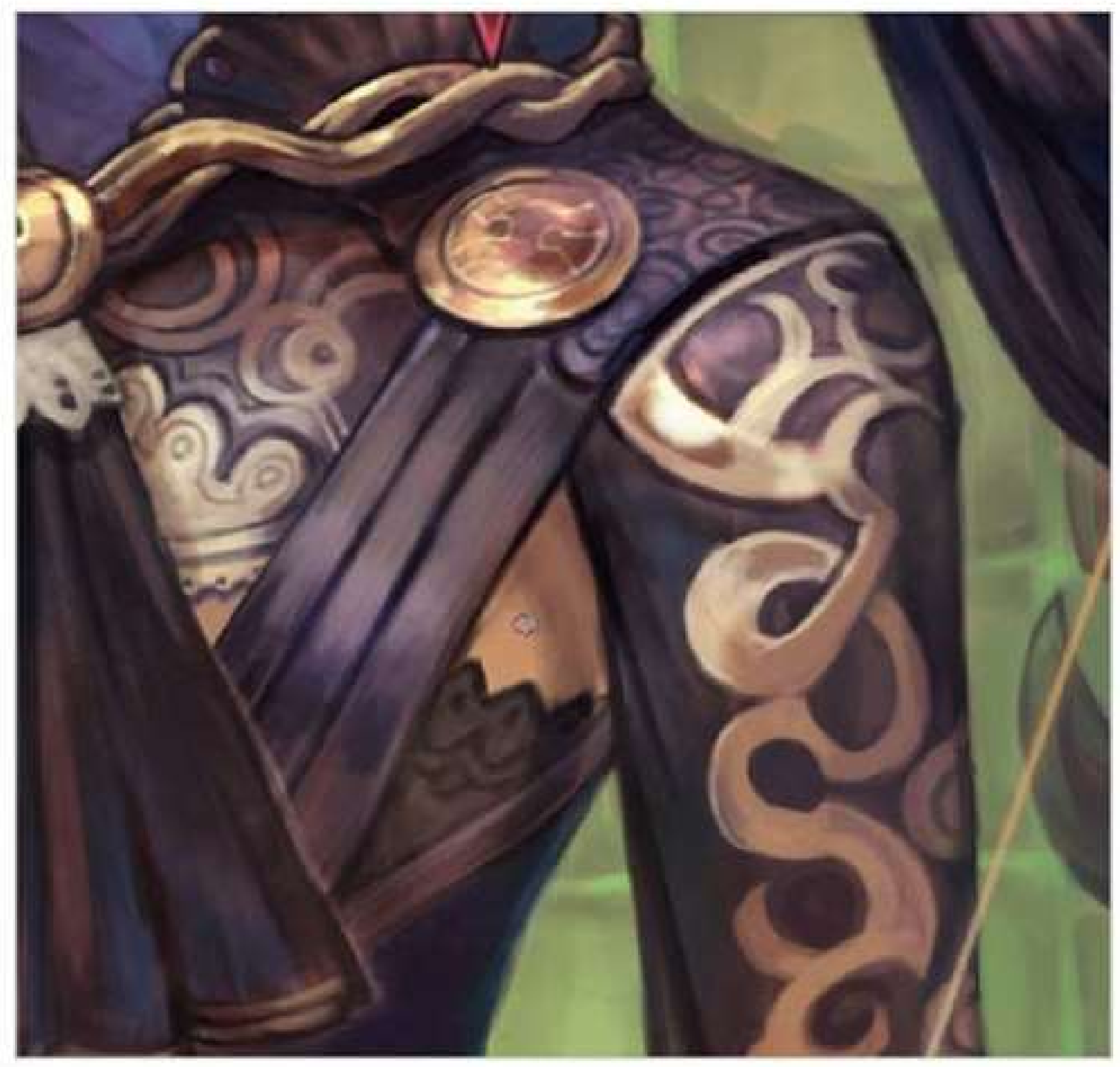
最初にキャラクターを仕上げたあと、イラスト全体を整えます。鮮やかで深みのある瞳や衣装の模様など、ひとつひとつ丁寧に仕上げていきましょう。

鍵職人を仕上げる

「通常」レイヤーを追加して、最後の仕上げに入っていきます。前髪、唇、口元、瞳の描き込み、そして瞳孔まで描き込んでいきます。瞳の描き込みはとても大切です。瞳孔は小さな点ですが、その位置によって視線だけでなく顔の印象も違ってきますから、微妙に色彩を変えてより深みが増すように整えます。次に首元の布に小さな穴を開けるなど、細部を調整します。顔の周辺や、奥の髪の毛、首元の金属、脇の部分などを仕上げていきます。



瞳孔を描いて瞳を仕上げる



脇の部分を仕上げる



首元の布に穴を開ける

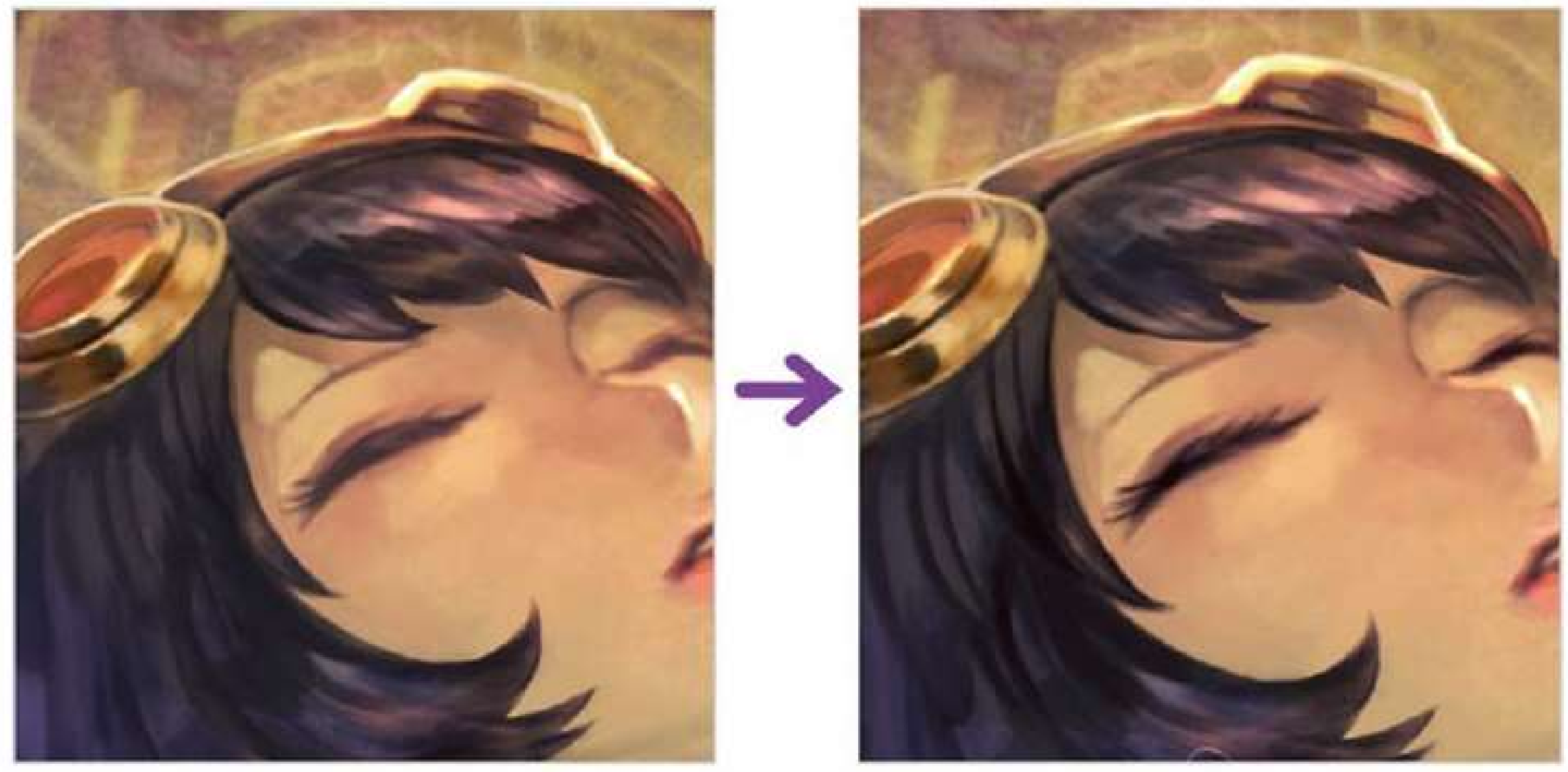


自動人形を仕上げる

自動人形の仕上げに入ります。眼の黒を少し強くし、髪なども黒い部分を締めていきます。微妙に肌も整えました。

鍵が合えば、まぶたを開いて動き出しそうな、そんな表情をイメージして人間らしい色味に仕上げています。

この他、鍵や胸の色味を整え、鍵職人の左腕も少し修正を加えました。



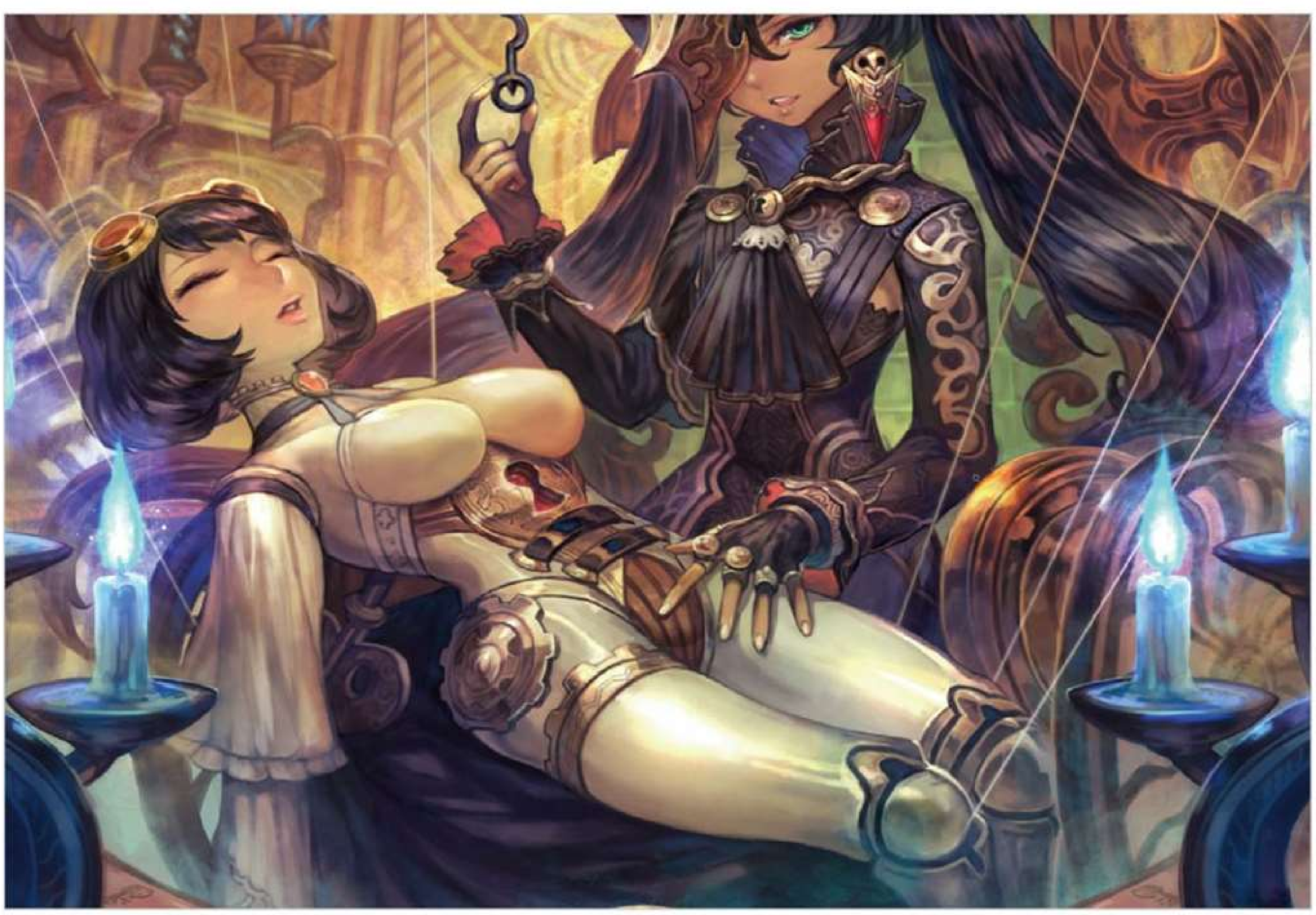
眼や髪の黒を締める



鍵を整える



胸の色味を整える



影やハイライトを調整する

「ハードライト」レイヤーを追加して、鼻の下や、イヤリングと襟との間、髪飾りと髪の毛の間など、気になる箇所に少し影を入れていきます。

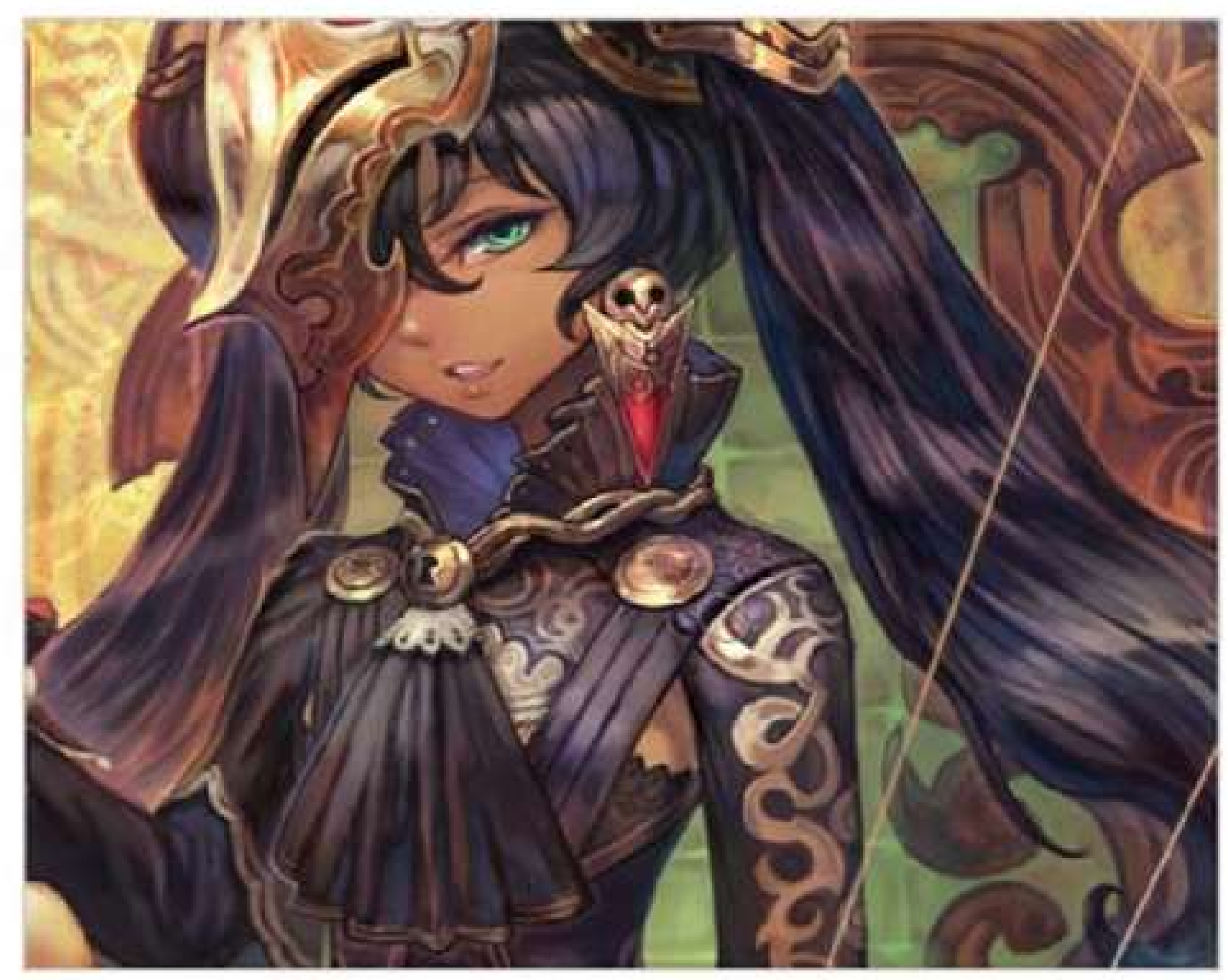




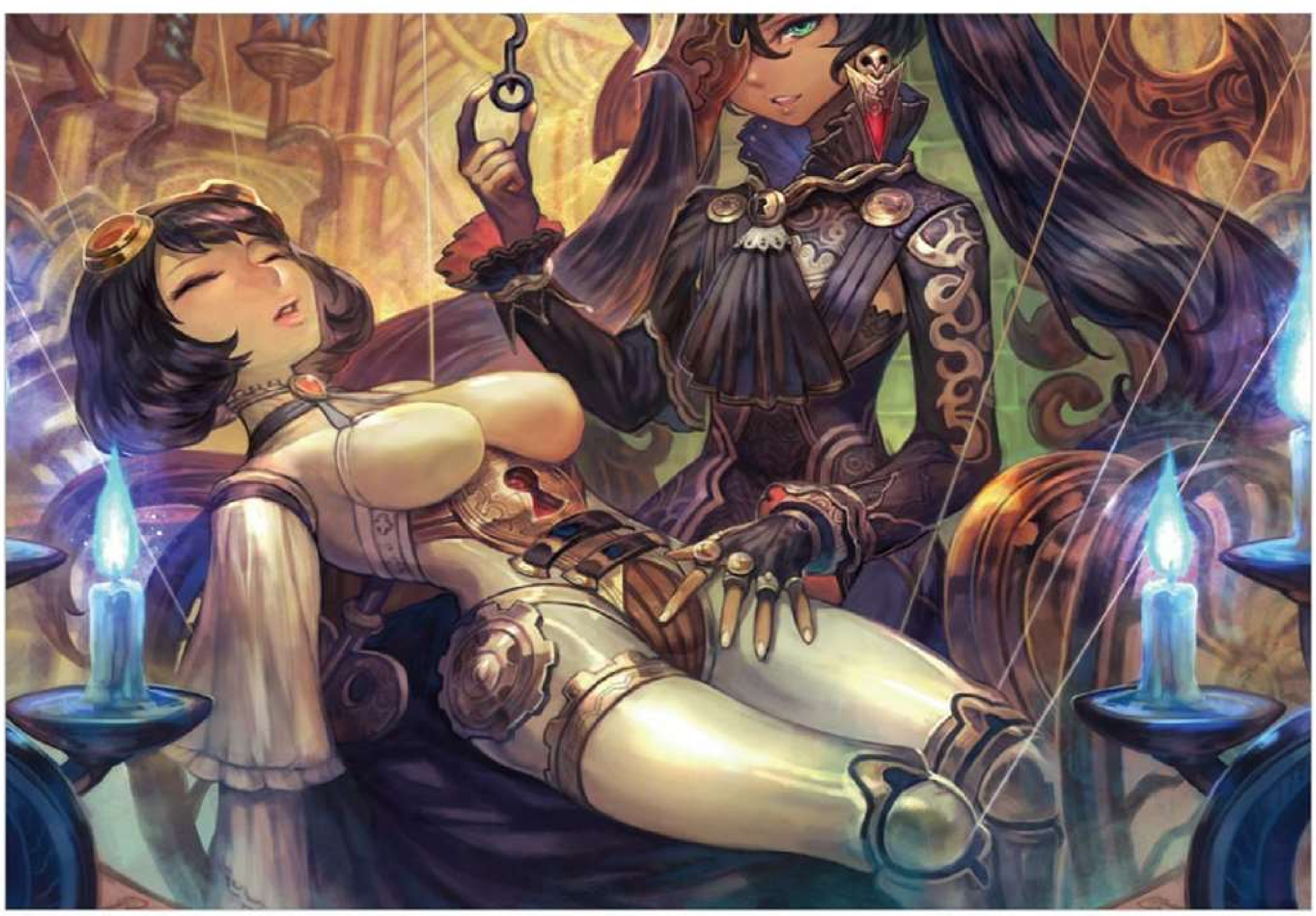
鼻の下に影を入れる

「スクリーン」レイヤーを追加して、前髪やツインテールのハイライトを調整していきます。また、肩口のハイライトも調整しました。





髪の毛や肩のハイライトを調整

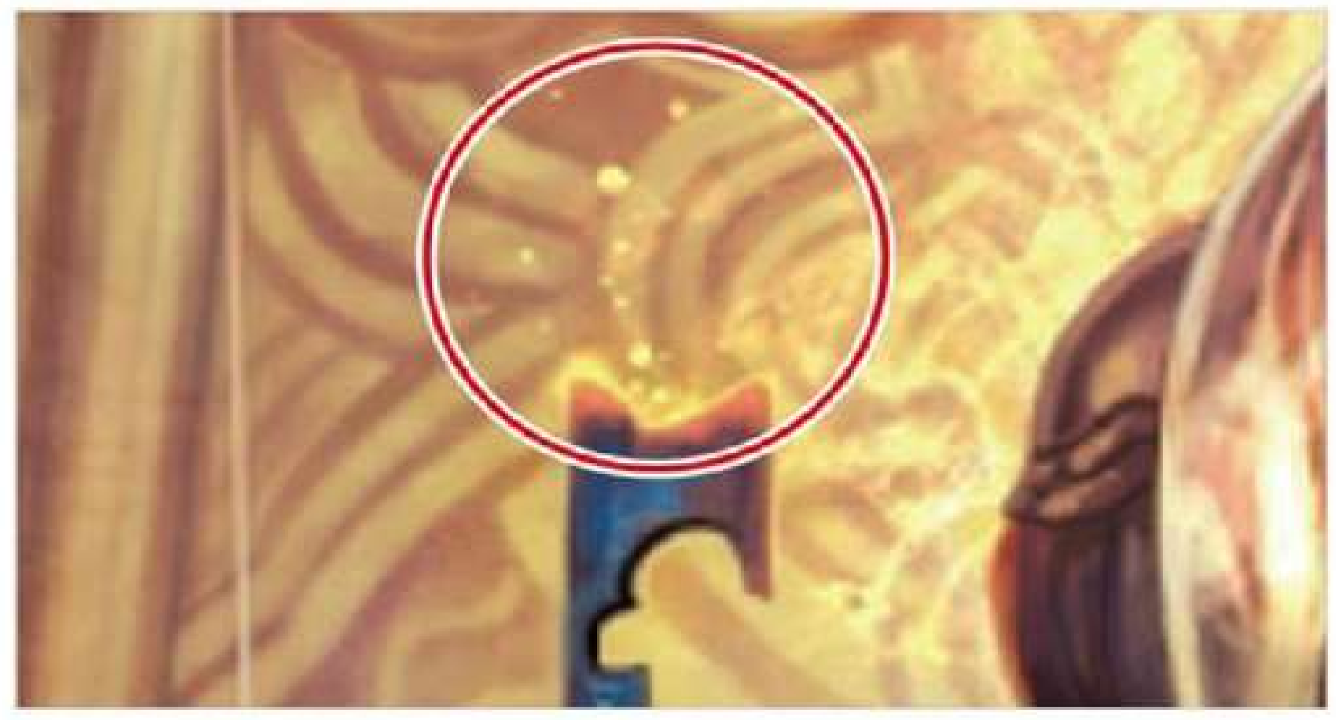


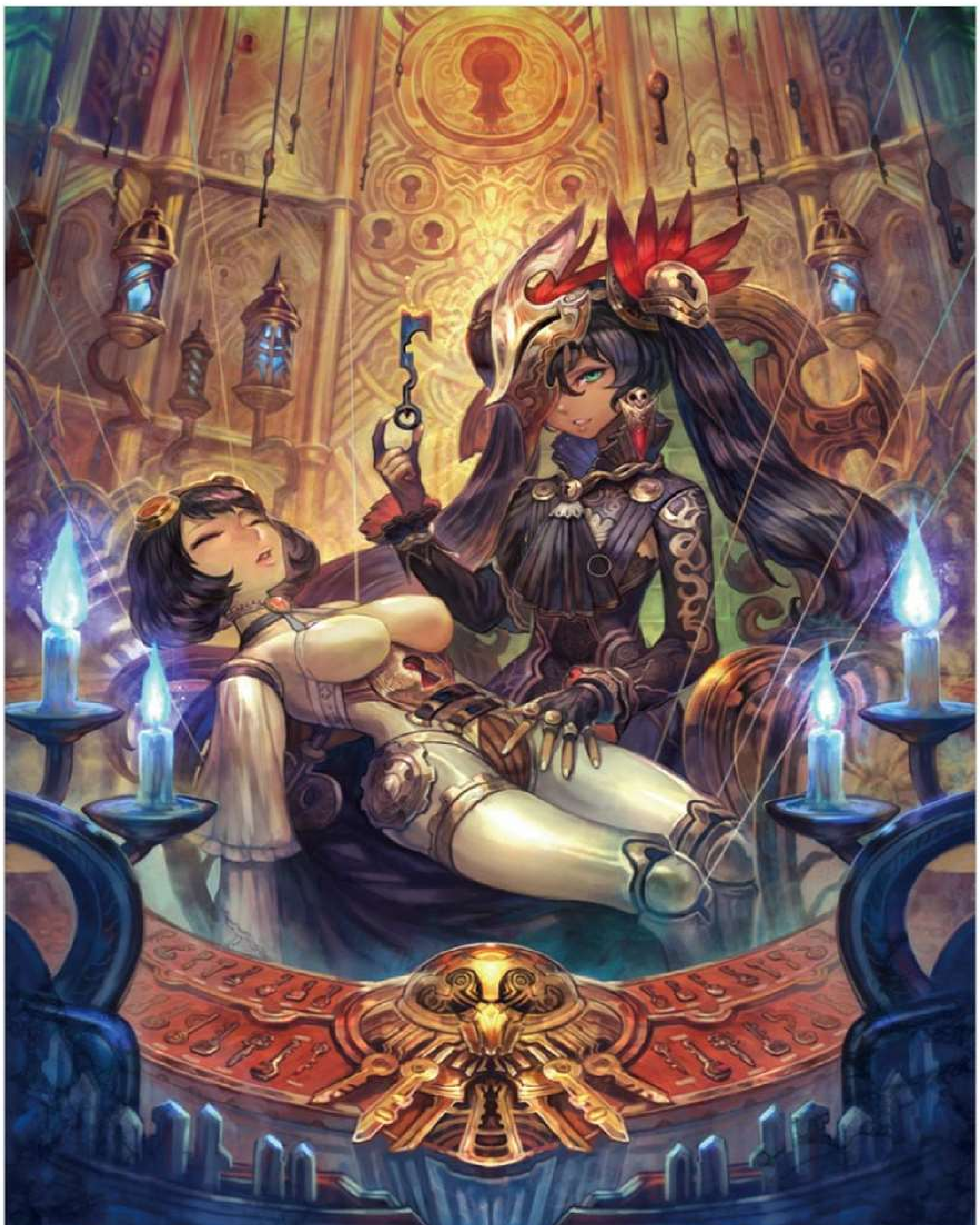
最後の調整をおこなう

最後に、質感ブラシを使って、鍵が熱せられて赤くなっている部分や持ち手部分を整えます。さらに、同じブラシを使って燐光を追加しました。今回は鍵がメインですので、こういった細かな部分も丁寧に仕上げます。

鍵が熱くなり、「自動人形を目覚めさせる鍵が見つかった」という結末です。これにて完成です。


鍵の上部や持ち手部分を整える


鍵の周りに燐光を描く


完成イラスト

PART 4 イラストテクニック

秋咲りお
Rio Akisaki

PART

4 秋咲りお RIO AKISAKI

「ローズガーディアン」

幻想的で華やかなイラストを表現するため、天使の女の子が守護するバラの園をイメージして描いてみました。ファンタジーイラストであっても、実物や写真を観察してから描くことで、リアリティのあるイラストに仕上げることができます。今回は、レイヤーマスクを使った透明感の出し方や、パース定規を使ったドームの描き方、また、デコレーションツールを使った演出方法も紹介しています。
さぁ！ローズガーディアンの世界へ!





LESSON 1 ラフから下塗りまで

1 パースを意識してラフを描く

今回は、建物の中にいる女の子を下から見上げた「あおり」の構図で描いていきます。最初に建物の骨組みを描き、パースのガイドを設定してから、人物のラフを描き込みます。

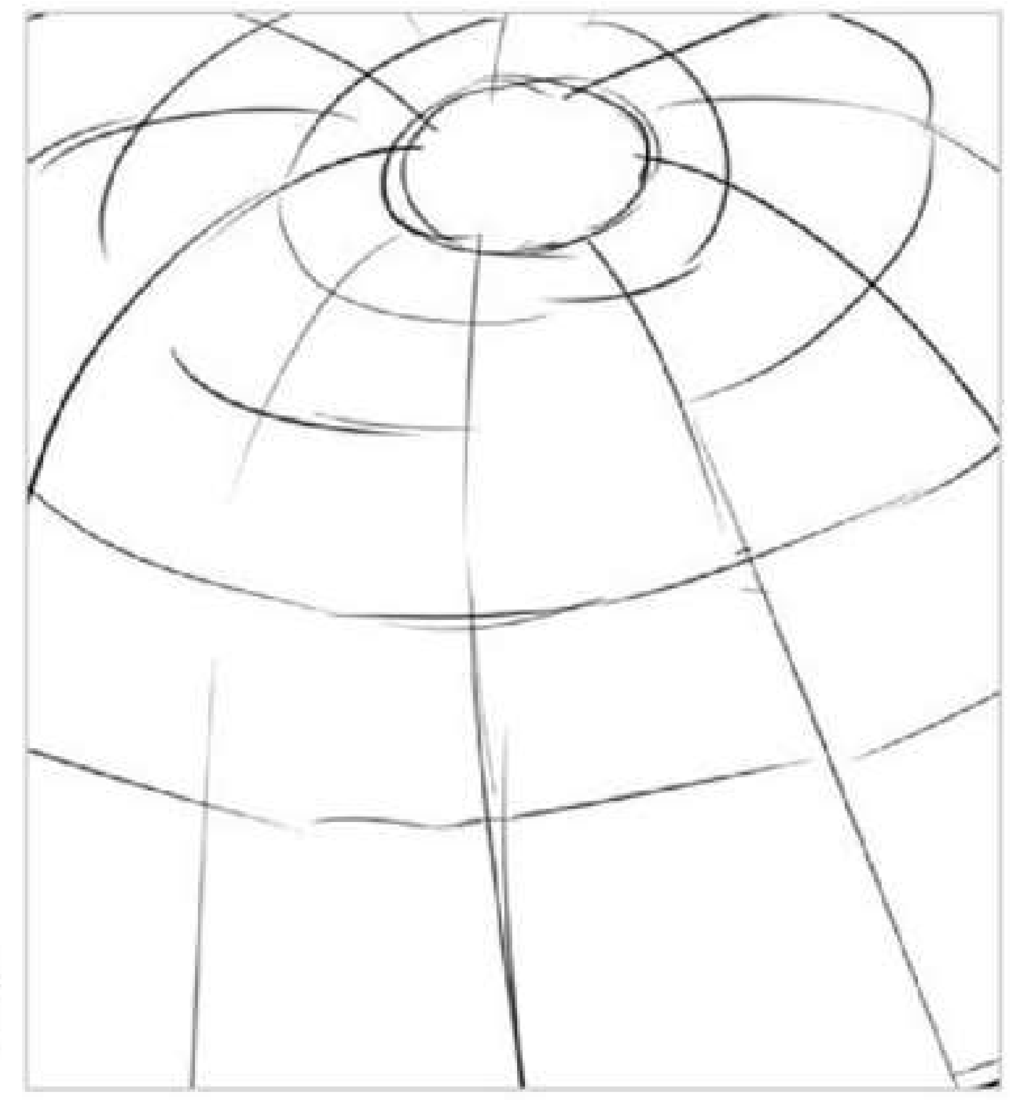
構図を決める

最初に「ファイル」メニューの「新規作成」を選択し、キャンバスを作成します。

今回は、天使の翼を持った女の子をメインにイメージを膨らませました。翼→鳥籠→丸いドーム型の建物→花が咲き乱れる植物園→舞い降りた天使！です。そこで、女の子を天窓のあるドームの中に置いて、天窓が見えるように「あおり」の構図にすることにしました。まず、空間のベースとなるドームの骨組みを描き、パースのガイドにします。「レイヤープロパティ」の「効果」を「レイヤーカラー」にして線を青色にし、不透明度を下げておきます。



A4で解像度が400dpiのカラーのキャンバスを設定

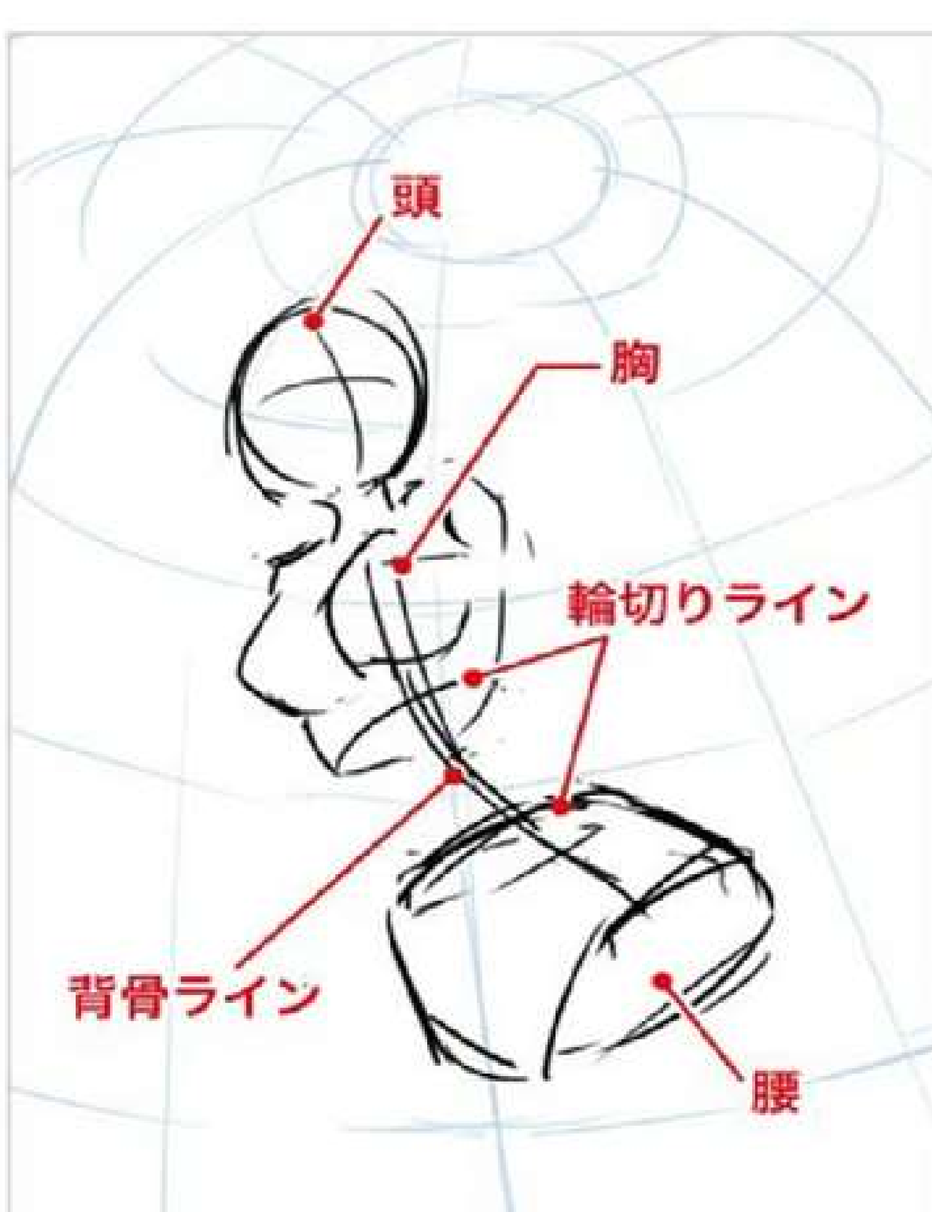


「あおり」の構図では、上にいくほど空間が狭くなる

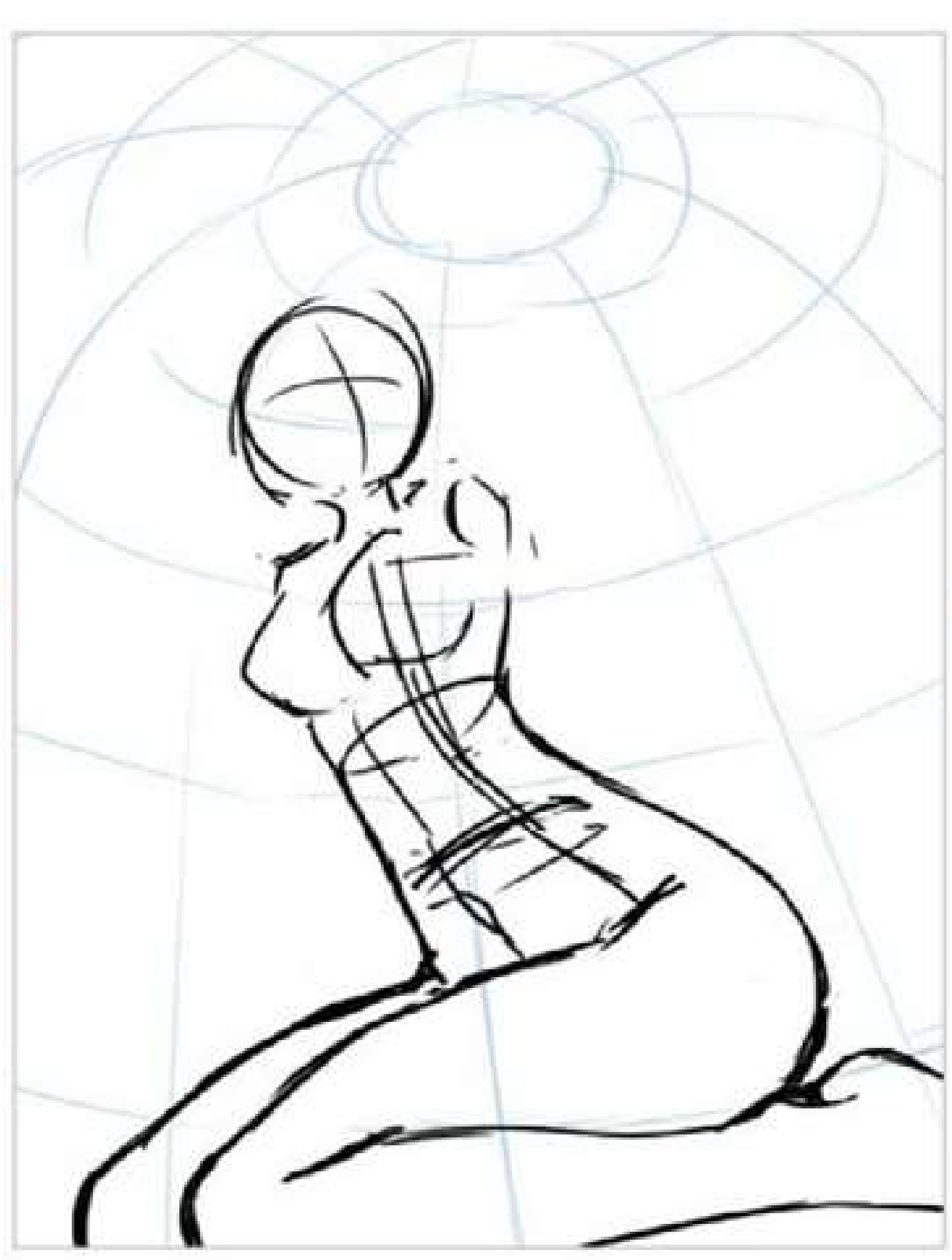
パースに合わせて人物を描く

ラフの段階では、細部の描き込みよりも全体のバランスをとることが重要です。全体表示で、線画がはっきりわかるように「濃い鉛筆」(2mm)を使います。最初に頭を描いたあと、背骨のライン、胸のパーツ、腰のパーツを描きます。胴体のパースを取りやすいように輪切りにしたラインを描き、あおりのパースに合わせて腰パーツを大きくしました。

人物の基本は骨格です。女性の場合、身体にひねりを加えると女性らしい色っぽさやしなやかさが出るのですが、胸と腰を繋げて描いてしまうと、お腹のラインに邪魔されてひねりを加え辛くなります。そのため、人物のアタリはあえてお腹のラインを描かずに胸と腰を分けて、それぞれが独自に向きを変えられるようにしています。



胸のパーツは肩と肋骨を、腰のパーツは腰骨を指している



足とお腹のラインを描き足す



頭の向きと大きさを整え、手を描き足し、線を整える

人物と背景を描き込む

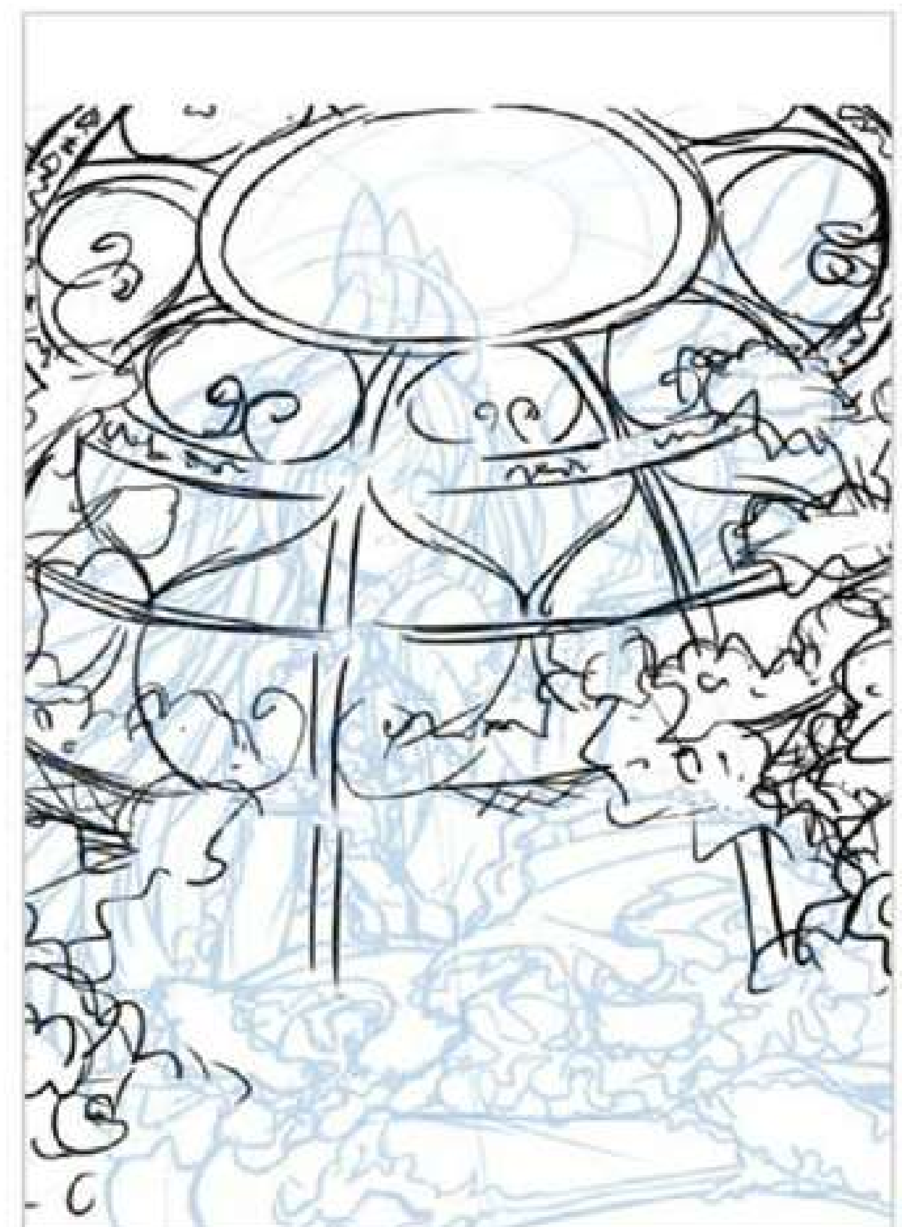
人物の素体レイヤーの「レイヤーカラー」を青色にし、不透明度を下げます。レイヤーを追加し、髪や衣装、顔の表情を描き足していきます。翼は見えているところだけではなく、背中の肩甲骨の辺りから生えているように描くと自然な感じになります。翼と人物が重なっている部分を「レイヤーマスク」を使って非表示にします。

手のポーズが宙ぶらりんでしたので、ガラス玉を持たせました。手のポーズの変更に合わせてレイヤーマスクも修正します。

次に、背景を描きます。人物のラフのレイヤーをひとつのフォルダーにまとめ、色を変えて不透明度を下げます。ドームの骨組みに合わせて大雑把にデザインします。下側に植物、手前にバラを描いて、近景、中景、遠景と3段階に配置すると奥行き感を出しやすいです。


翼は背中から生えているように描く


視線の先にガラス玉を置いて手のポーズに意味を持たせる


天井に天窓を設置し、柱に西洋風な装飾を入れる

ベースの色を決める

「塗りつぶし」ツールや「濃い水彩」などを使って、全体の色バランスを見ながら、ベースの色を決めます。いろいろ試して、ドレスは天使のイメージの白、近景のバラは女の子が際立つようにブルーにしました。その他、スカートのデザインや首飾りなど気になるところを修正します。ときどきキャンバスを反転して、デッサンやバランスがおかしくないか確認しながら描き進めましょう。



ナビゲーターの「左右反転」をクリックしてキャンバスを反転


全体の色バランスを見ながら、ベースの色を決めていく

コラム

カラープロファイルプレビューを利用する

今回は印刷向けのイラストですので、ベースの色を決める前に、カラープロファイルプレビューを CMYK に設定しておきます。まず、「表示」メニューの「カラープロファイル」－「プレビューの設定」を選択し、「カラープロファイルプレビュー」画面で、「プレビューするプロファイル」を「CMYK : Japan Color 2001 Coated」に設定します。「CMYK : Japan Color 2001 Coated」はコート紙の印刷などに広く使われている設定で、同人誌の表紙やポストカードを印刷する場合などに使用します。これで、カラー表示がCMYKになります。

注意してほしいのは、画像自体のカラーモードが CMYK に変わるのではなく、RGB のまま、キャンバスの表示が CMYK になるということです。また、CMYK モードに設定したプレビューは、ファイルを閉じるとオフになるので、ファイルを開き直した際はオンに設定してください。私は、コマンドバーに「カラープロファイルをプレビュー」ボタンを追加して、簡単にオンにできるようにしています。ただし、プレビューを常にオンの状態にしておくと、コンピュータへの負荷が高くなるので、必要に応じてオン / オフを切り替えてください。

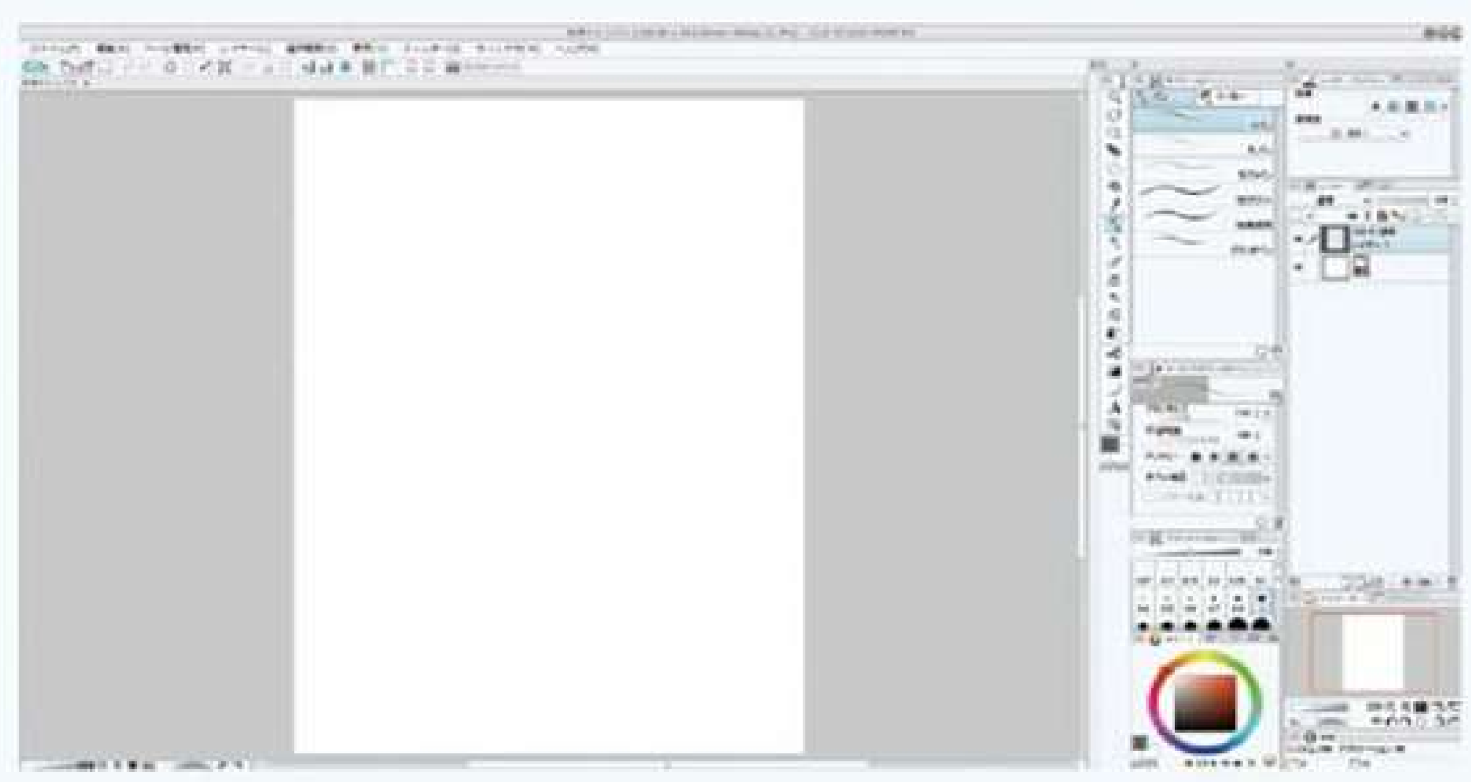
コラム

秋咲りお氏の作業環境

■ ワークスペース

私は右利きなので、操作しやすいようにパレットドックをすべて右側に寄せています。「サブビュー」はたまにしか使わないので、「ナビゲーター」と同じパレットに入れました。

コマンドバーに「グリッド」、「ルーラー」、「カラープロファイルプレビューの設定」、「カラープロファイルをプレビュー」の 4 つのボタンを「ファイル」メニューの「コマンドバー設定」で追加しています。


秋咲りお氏のワークスペース

■ 環境設定

「ツール」では、ツールシフトの機能はオフにしています。「定規・単位」では、「長さの単位」を印刷向けに「mm」に設定しています。そのため、ブラシサイズの表示が mm 表示になっています。「カラー変換」では、使用しているモニターが「Adobe RGB」に対応していないため、「RGB プロファイル」を「sRGB IEC61966-2.1」にしています。



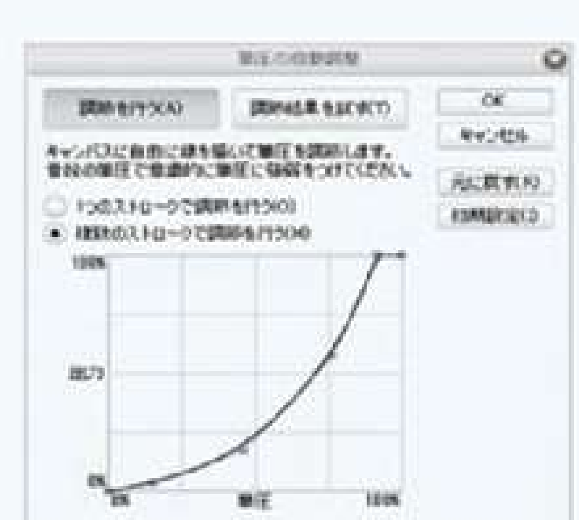
「環境設定」の「ツール」設定

■ ショートカット設定

左手でツールを切り替えられるように、「ペン」「鉛筆」「筆」「消しゴム」などのショートカットを、すべて左側のキーに設定しています。また、「ズームイン」「ズームアウト」「ピクセル等倍」「全体表示」はよく使うので、キーひとつで操作できるように F5 ～ F7 キーを割り当てています。

■ 筆圧の調整

「筆圧の自動調整」を設定しておくと、すべてのツールで自分の筆圧に合った設定が適用されます。


自分の筆圧で調節しておく

2 細部を詰めて下描きを仕上げる

ラフで大雑把に描いているところの細部を詰めていきます。線画と塗りを分けて描き進めていくやり方では、線画の描き込みが重要になります。

人物と背景をブラッシュアップする

「ラフ」フォルダーの上にレイヤーを追加し、人物をブラッシュアップします。金細工部分は、花やリボンなど形にしやすいモチーフを目立つところに置き、ラインで繋げるとデザインしやすいです。デザインすることに気をとられすぎず、体の立体感を意識して描くようにしましょう。スカートを手前に広がっているように修正し、ガラス玉の中の花をバラに変更しました。

次に、近景のバラを描き（下記参照）、人物の線画の不透明度を下げて建物を描きます。柱部分は石、天窓の窓枠部分は金属を想定しています。建物の周りの背景は、後から線画なしで描いていきます。



「濃い鉛筆」（1.0～1.5mm）でラフを修正しながら描き込んでいく



人物とのバランスを見ながら建物を描く

近景のバラを描くときのポイント

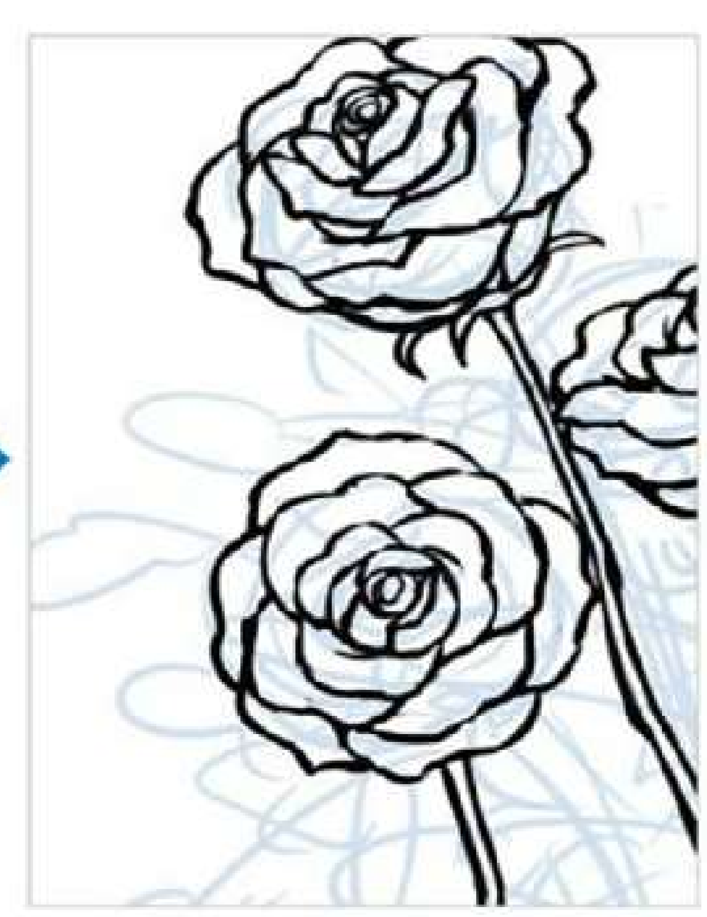
バラの花には向きがあるので、バラの咲いている方向を意識しながらお椀型のアタリをとり、お椀の中央を少し盛り上げてバラの中心を決めます。バラの中心が決まったら、中心の盛り上がった部分に花びらを巻きつけていきます。「濃い鉛筆」と「消しゴム（硬め）」をショートカットで切り替えながら描き進めます。外側に花びらを順に描き足して、バラの花部分が描けたら、がくと茎を描きます。葉っぱは、茎から四方に広がるように描き足します。変化をつけるため、つぼみ状のバラも描き足して、バラの花の完成です。



お椀型のアタリをとり、バラの中心を決める



中心に花びらを巻きつけ外側に順に描き足す



がくと茎を描く



茎から四方に広がるように葉を描く

LESSON 1 ラフから下塗りまで

3 図形ツールやパース定規で線画を描く

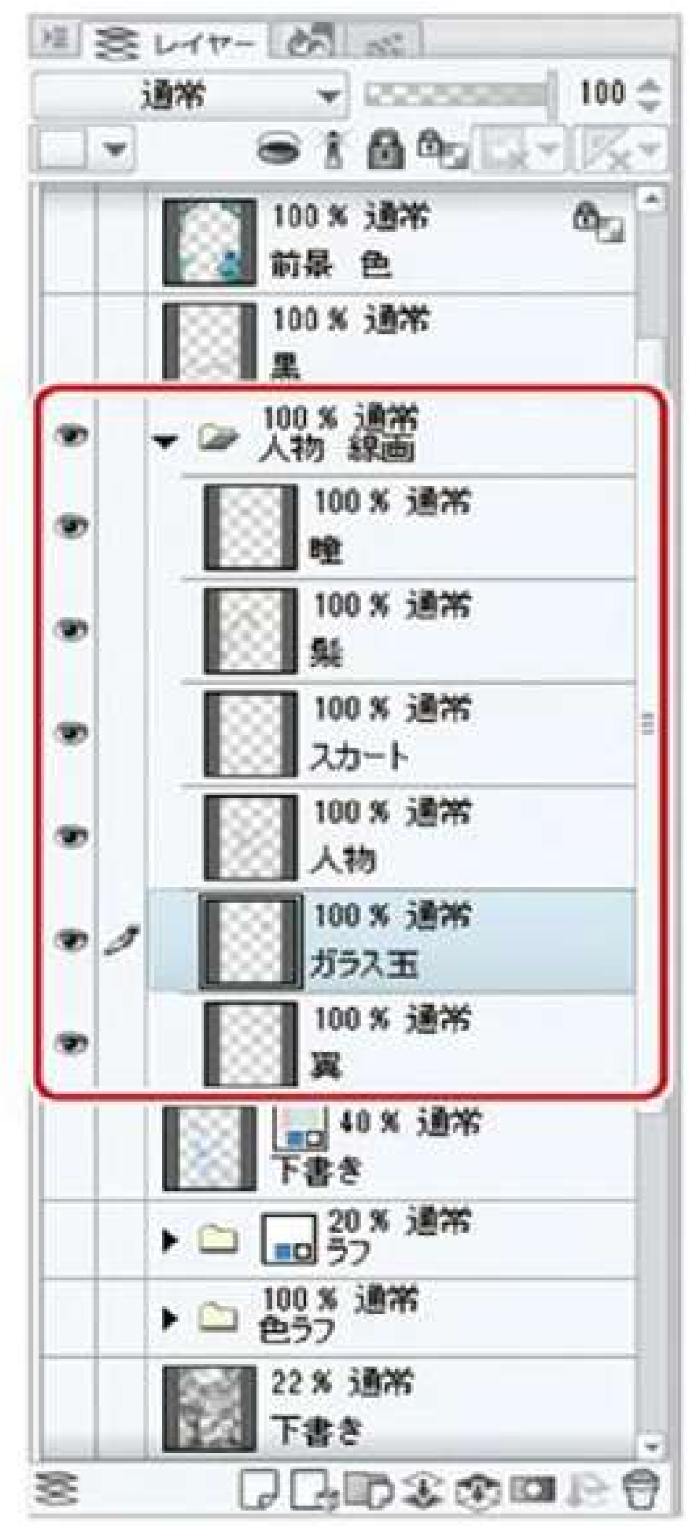
ここでは、「図形」ツールや「パース定規」を使った正確な線の引き方と、フリーハンドで滑らかな線を描く方法を紹介します。「キレイな線」を描くには訓練あるのみです。

レイヤーを分けて線画を描く

線画を描くときだけは、ペン先が滑りすぎないようにタブレットの上に紙を乗せて、紙の上から描画します。

ラフと「下書き」レイヤーを青色にし、「不透明度」をそれぞれ20%と40%にして「Gペン」(0.5mm)で気になる部分を直しながら線画を描きます。「髪」「瞳」「スカート」「翼」「ガラス玉」は、後から線画の色を変えたいので、レイヤーを分けて描きます。ガラス玉は綺麗な球体にするため、「図形」ツールの「楕円」を使って描きます。「サブツール詳細」パレットの「図形操作」で「中央から開始」をオンにして、ガラス玉の中心からShiftキーを押しながらドラッグして真円を描きます。





動きのある髪を描く

滑らかにカーブする長めの曲線は、1ストロークでスッと描ければよいのですが、難しいので2～3ストロークで曲線を繋げながら、気に入るまで「取り消し(Ctrl + Z)」をして繰り返して描きます。慣れないうちは「ツールプロパティ」パレットで「手ブレ補正」の数値を少し上げると描きやすいです。

前髪と後ろ髪を描いたら、別レイヤーにサイドの髪を描き足します。サイドの髪は、後ろ髪よりも風の影響を受けやすいので、動きをつけて描きます。後ろ髪とサイドの髪の重なりあった線を消して、1枚のレイヤーに結合します。





線を描きやすい方向にキャンバスを動かす(この場合は反転)

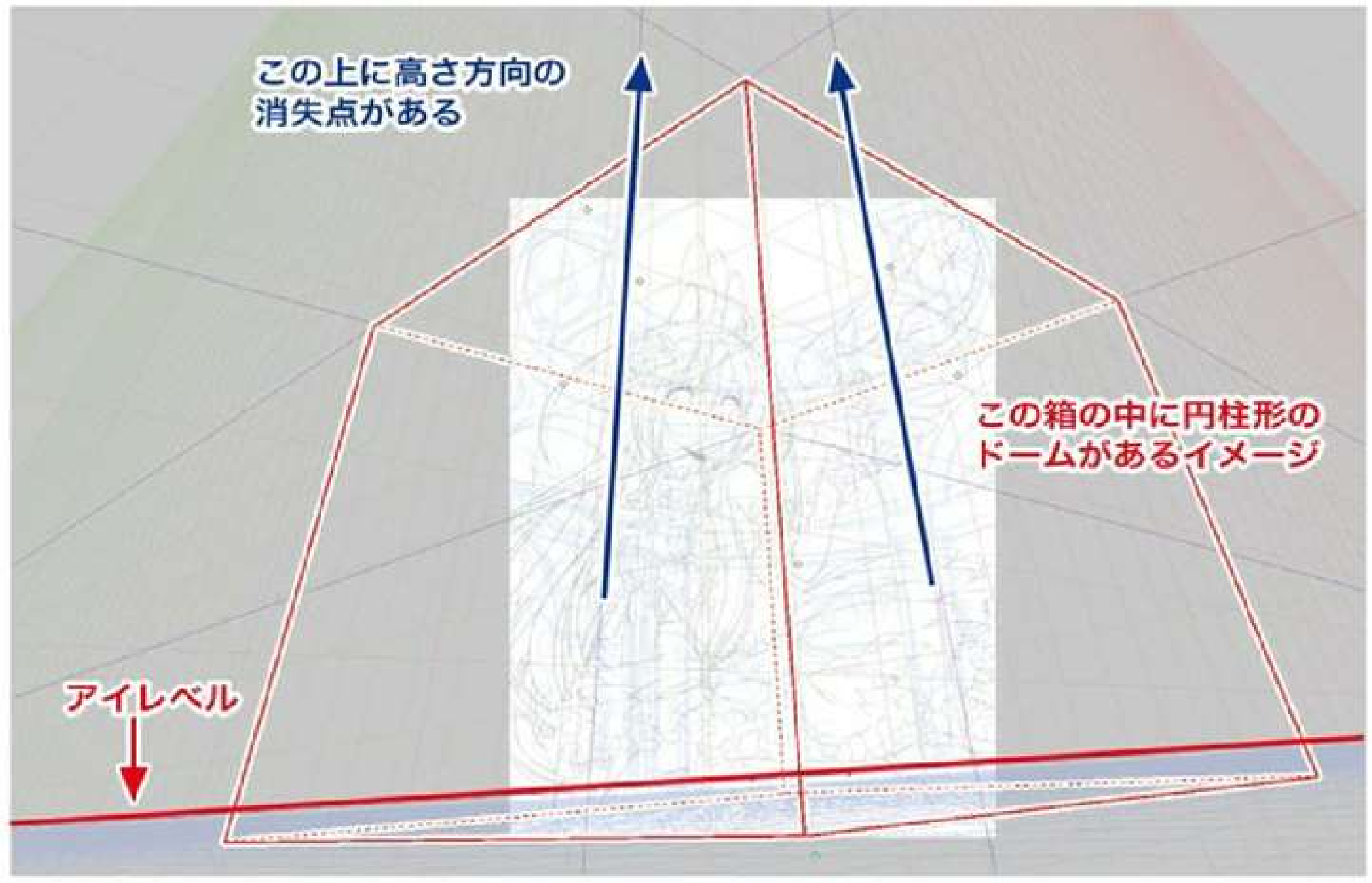


サイドの髪は別のレイヤーに描いてから、髪のレイヤーと結合する

3点透視のパース定規レイヤーを配置する

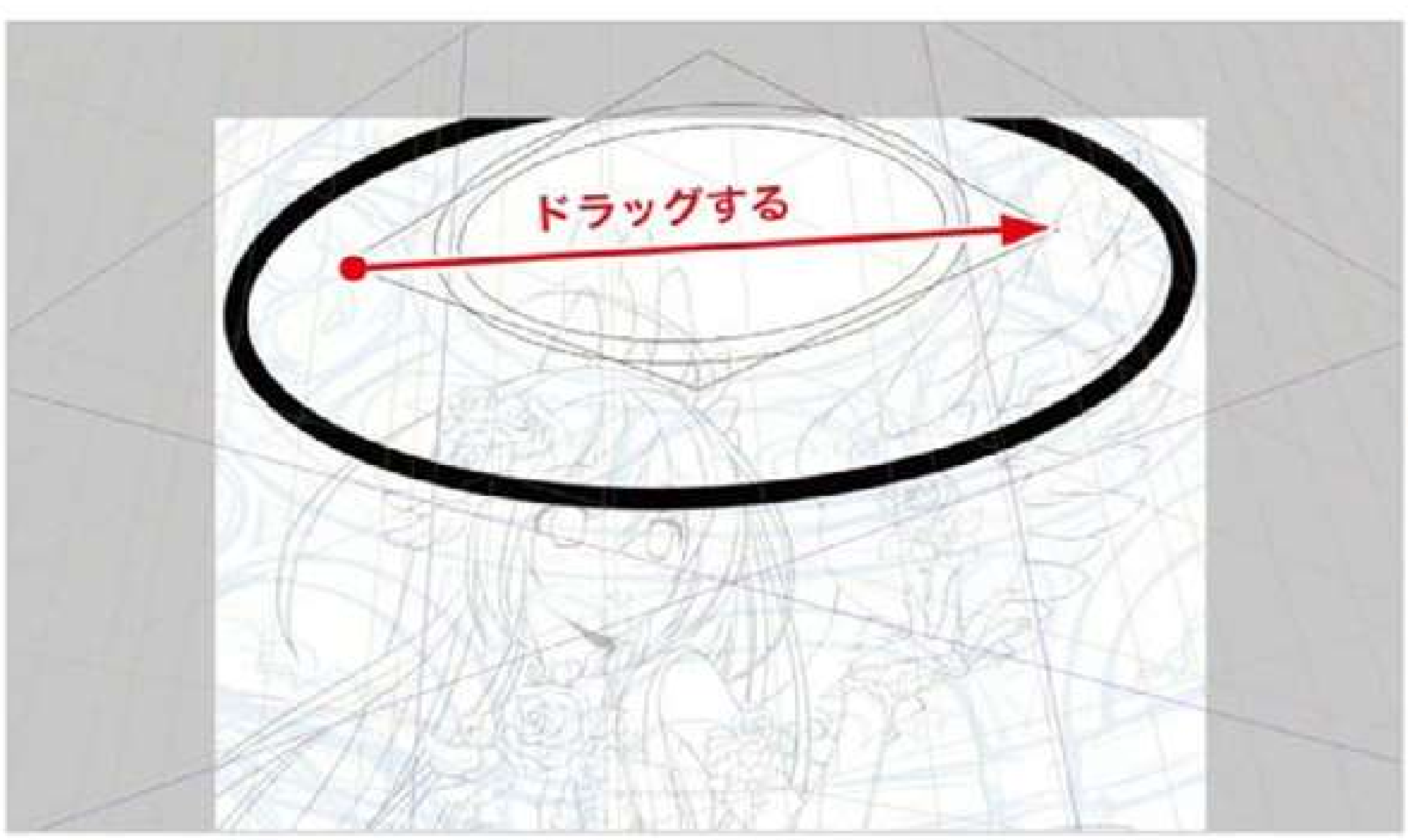
「レイヤー」メニューの「定規・コマ枠」ー「パース定規の作成」を選択し、「3点透視」(「レイヤーを新規作成」をオン)を選択してパース定規を作成します。

パース定規のハンドルをドラッグして、アイレベルを少し斜めに設定します。下描きの天窓の位置と柱の傾きから、高さ方向の消失点を決めます。左右の消失点は、天窓が四角形の上面に張りついているとイメージして、天窓を囲むようにパース線を移動して決定します。パース定規の「ツールプロパティ」パレットで「グリッド」をオンにすると3次元空間がわかりやすくなります。

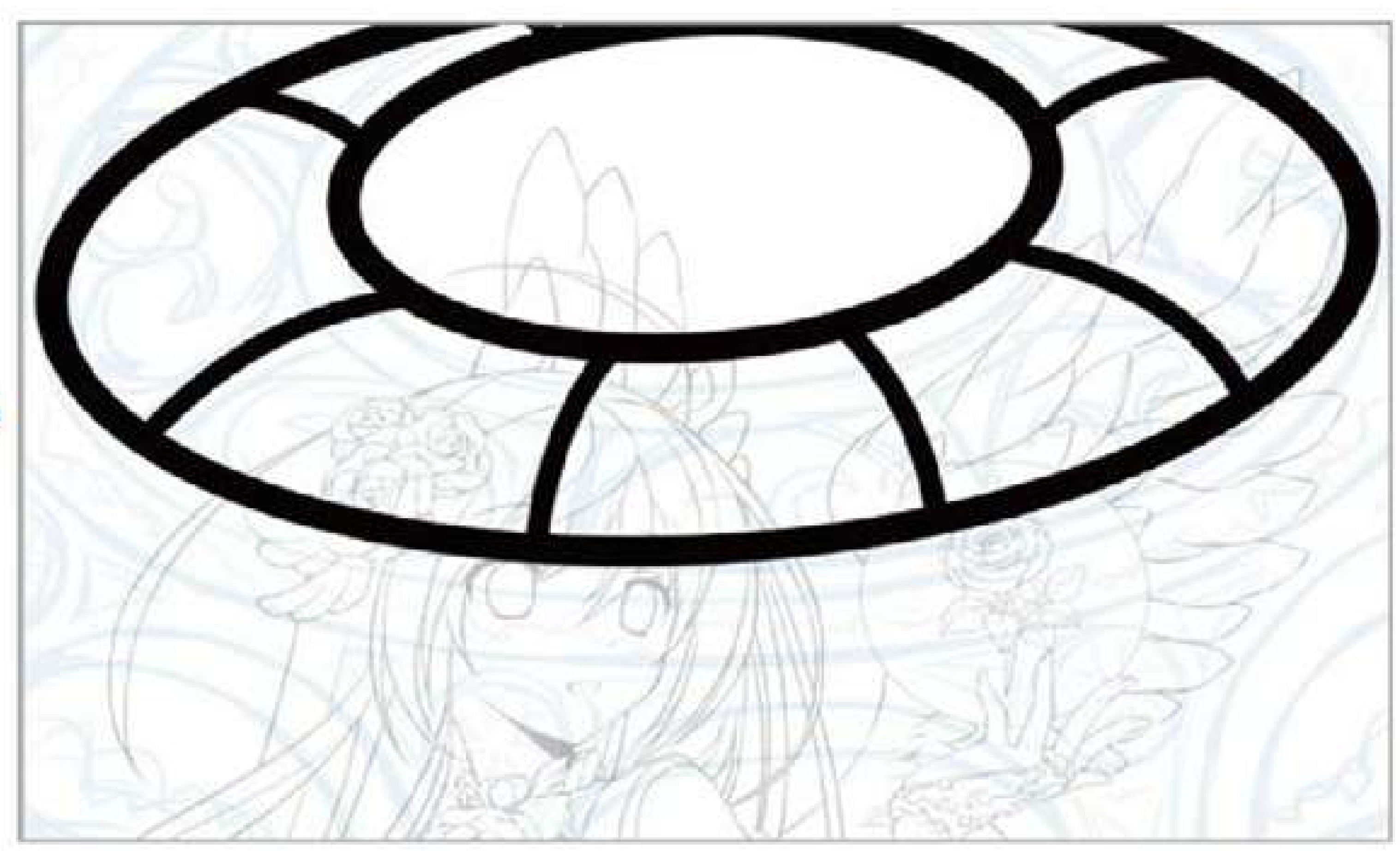


「図形」ツールの「楕円」で天窓を描く

「図形」ツールは、パース定規にスナップさせて描くことができるので、この機能を利用して天窓を描きます。「図形」ツールの「楕円」を選択し、天井の位置に合うようにドラッグすると、パース定規の平面に張りついた状態で天窓を描くことができます。同様に内側の円を描いて、ふたつの円を「図形」ツールの「曲線」でつなげます。このときは、パース定規にスナップさせたくないので、パース定規レイヤーを非表示にしておきます。



新規レイヤー上で、スナップ位置を調整しやすいように、楕円の「サブツール詳細」パレットで「中央から開始」をオフにして描く



ふたつの円を繋げる曲線を描くときは、パース定規にスナップさせたくないので、パース定規を非表示にする

コラム

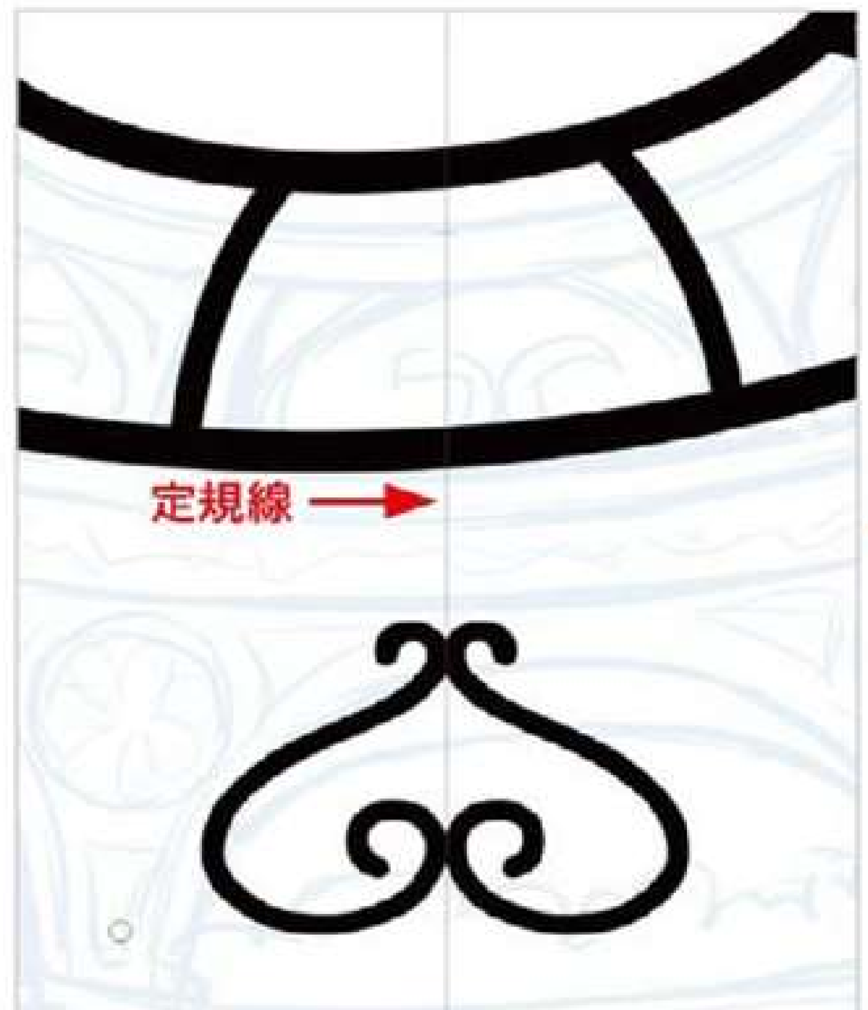
パース定規にスナップして描画する

パース定規にスナップするには、パース定規の「ツールプロパティ」パレットで「スナップ」がオンになっていること、また、「図形」ツールの「サブツール詳細」パレットの「補正」で「スナップ可能」がオンになっていることが必要です。

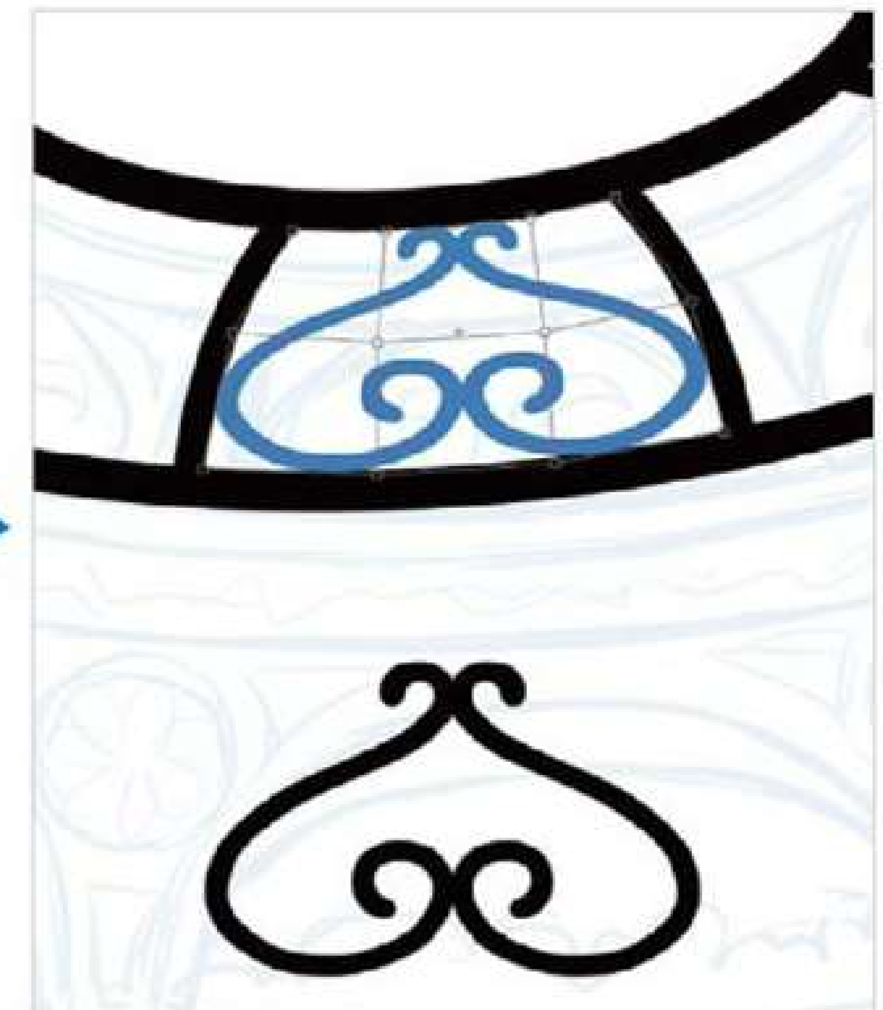
パース定規にスナップしたくない場合は、パース定規レイヤーを非表示にするか、「特殊定規にスナップ」をオフにします。また、パース定規のパース線のひし形のハンドルをクリックすると、アクティブ(紫色)と非アクティブ(緑色)が切り替わり、緑色のパース線にはスナップしなくなります。パース線が込み入ったときに便利な機能です。

「対称定規」を利用して左右対称の飾り枠を描く

「図形」ツールの「定規作成」－「対称定規」を選択し、「ツールプロパティ」パレットで「線の本数」を「2」にして「線対称」をオンにします。垂直な定規線を引いたら、「ペン」ツールの「マーカー」－「マジックペン」でハートの片側だけを描きます。対称定規を使うと左右対称の同じ模様が描画できます。対称定規を削除して、ハート型のレイヤーを複製します。「編集」メニューの「変形」－「メッシュ変形」を選択し、窓枠に入るように形を合わせます。すべての窓枠にハート型をはめ込んだら、窓枠に少し厚みを持たせるため、窓枠のレイヤーを複製し、少し上にずらしてレイヤーを結合します。

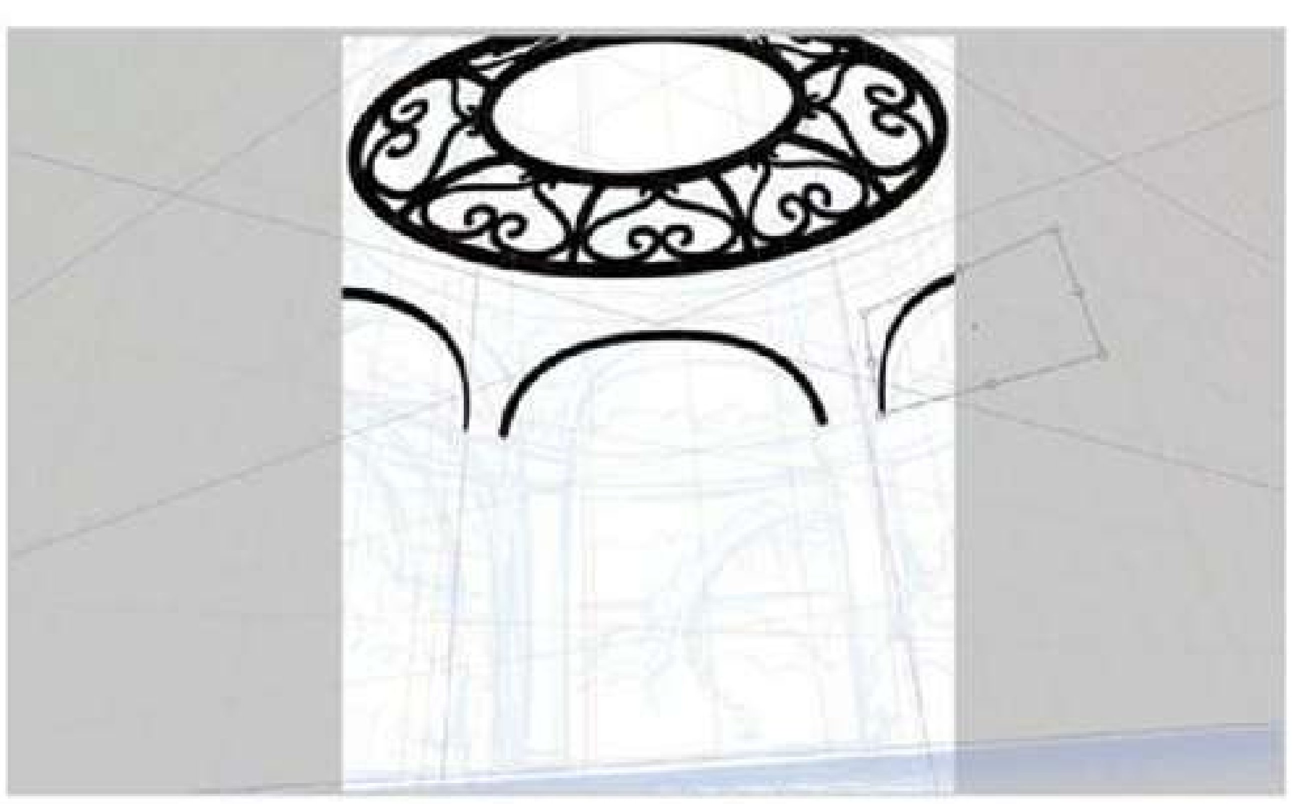


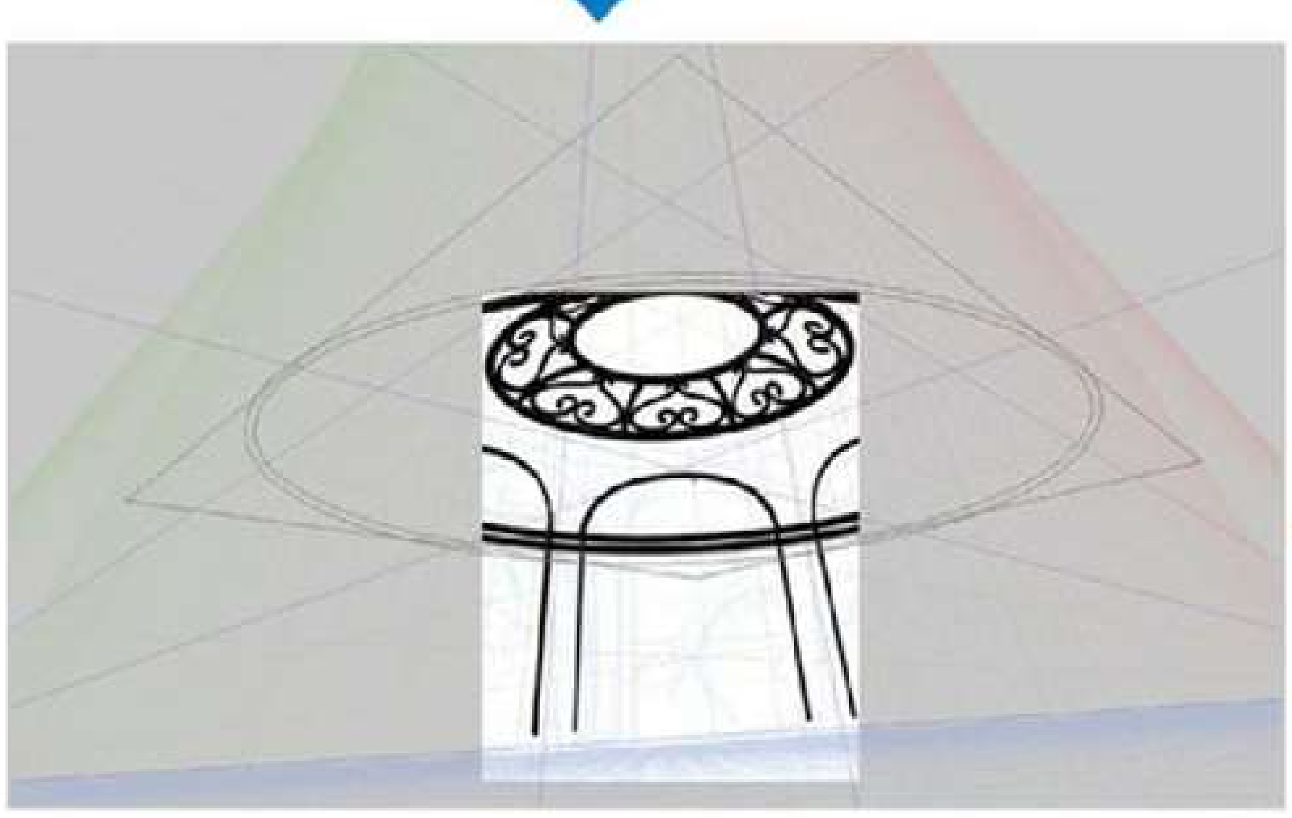
ハートの片側だけを描くと、定規線をはさんで左右対称のハートが描ける

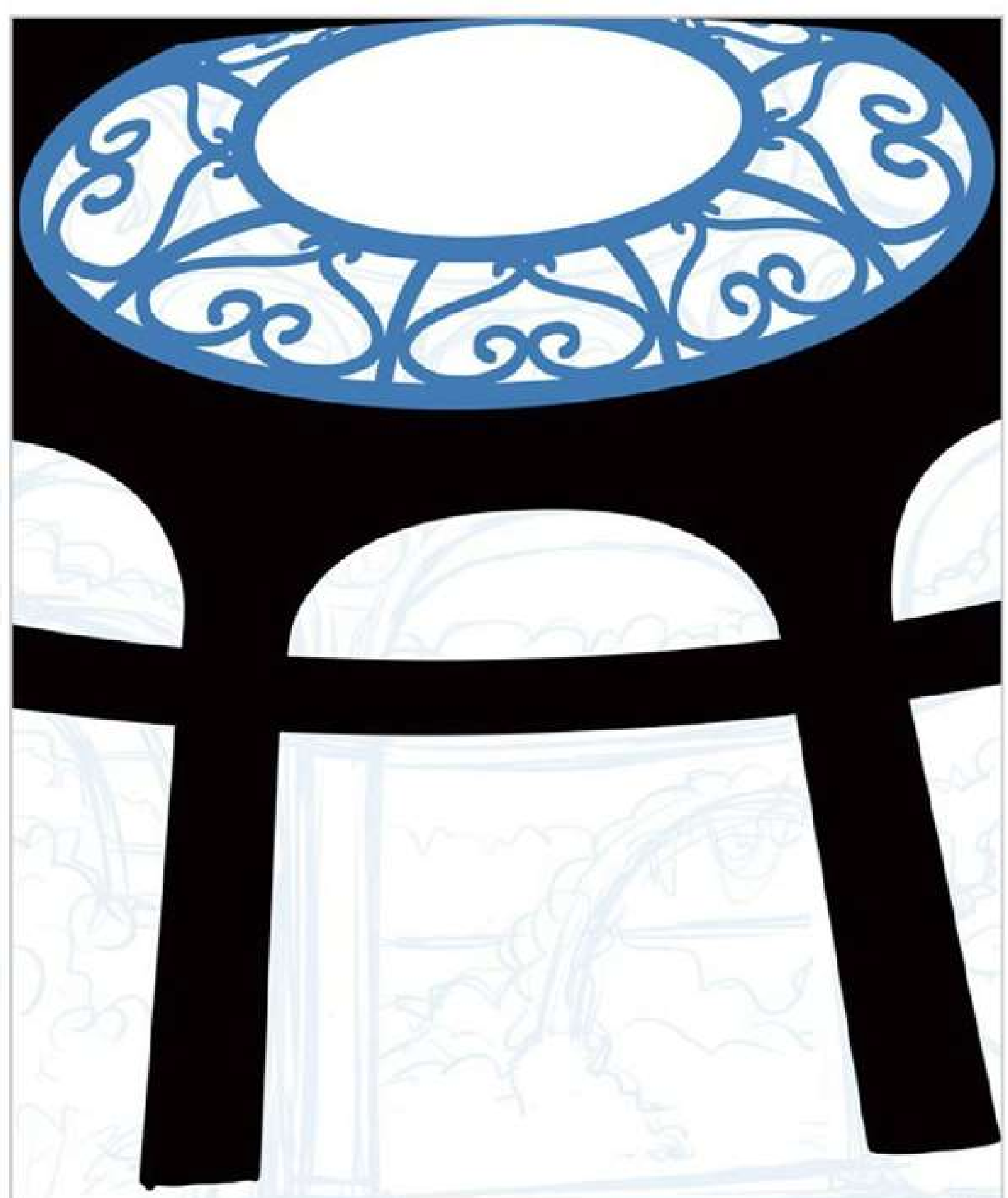

「横格子点数」を4、「縦格子点数」を3にしてメッシュ変形する

パース定規を使ってドームを描く

背景の建物は遠くにあるので、今回は線画は描かず、塗りだけで表現します。新規レイヤーに「対称定規」を使って片側だけ「曲線」を引いてアーチを描画したら、「編集」メニューの「変形」－「自由変形」で位置を合わせます。立体感をつかむため、パース定規を表示していますが、「自由変形」はパースにスナップしないので、パースに合わせて位置を自分で調整します。柱と梁はパース定規にスナップさせて描画します。線画の中身を塗りつぶして建物のシルエットが完成です。


「自由変形」でアーチをパースに合わせて配置する


梁は「図形」ツールの「楕円」でパース定規にスナップして描画する


窓枠とドームはレイヤーを分けて描画する

4 下塗りをして影の位置を決める

ラフ作成時に追加したレイヤーをすべて削除し、線画のレイヤーだけにして下塗りを始めます。「塗りつぶし」ツールを使った下塗りの方法をしっかりマスターしましょう。

「塗りつぶし」ツールで下塗りをする

まず、線画のレイヤーをすべて選択して「透明ピクセルをロック」し、1枚ずつ濃い茶色で塗りつぶします。

次に、人物を下塗りします。肌色など薄い色は塗り残しがわかりづらいので、濃い色で塗ってから「透明ピクセルをロック」して薄い肌色に塗り直します。肌と髪の色は、ラフの画像を「サブビュー」に読み込んで、色を拾います。

塗りつぶすときは、「塗りつぶし」ツールの「編集レイヤーのみ参照」(「複数参照」の「すべてのレイヤー」をオン)でおおまかに塗りつぶします。髪の毛など線が入り組んでいるところは、「囲って塗る」で塗りつぶします。「囲って塗る」の「ツールプロパティ」パレットで「対象色」を「薄い半透明を透明扱い」にしておくと、アンチエイリアスのかかった線画のキワもキレイに塗りつぶせます。最後に残った箇所は、「Gペン」や「マーカー」で塗りつぶします。

同様にして、服やガラス玉も塗っていきます。



おでこ部分は「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」で範囲を選択して塗りつぶす



「塗りつぶし」ツールの「囲って塗る」で塗り残し部分を塗りつぶす



サブビューのラフから色を拾う
(自動でスポイトに切り替え:オン)

光源の位置を決めて全体の影のガイドを作成する

近景のバラと背景のドームを塗ったら、いちばん下にレイヤーを追加して「グラデーション」ツールの「昼空」で空を塗ります。

次に、レイヤーごとに作業する際に影の位置がちぐはぐにならないように、しっかり影の位置を吟味します。光源を右寄り手前側の真上にして、人物の顔に光があたるようにしました。いちばん上に「乗算」レイヤーを追加して、グレーで影を大雑把に塗ります。このレイヤーは影のガイドとなるので、細部はこだわらず、全体の立体感がわかるように塗っておきます。



近景のバラとドームを塗り、遠景のバラの葉っぱを仮塗りする



遠目で全体の立体感がわかるように、「濃い水彩」で影を塗る

1 肌の丸みを影で表現する

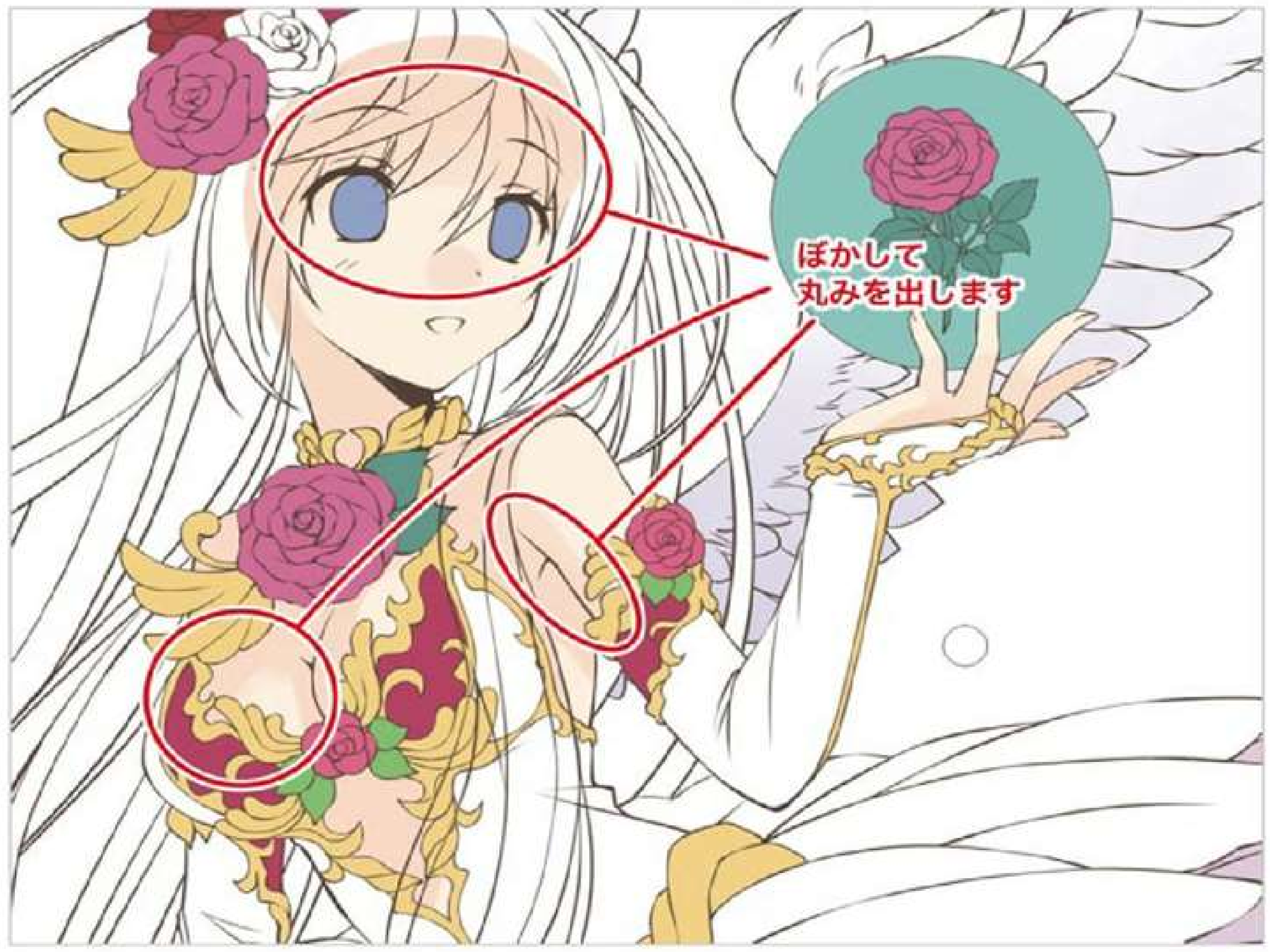
ここから、塗りの作業に入ります。まず、影のガイドで影の位置を把握します。全体の影は直接下地に濃淡をつけて塗り重ね、落ち影などは新しいレイヤーに塗っていきます。

「不透明水彩」筆で1影を塗る

下地に直接影を塗っていきます。同じレイヤーに色を重ねて塗るときはレイヤーを「透明ピクセルをロック」して、透明部分に塗りがはみ出さないようにします。

「肌」レイヤーに全体の影を塗ったら、おでこなどの光があたるところにも、肌の丸みを出すために影を塗ります。

次に、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」で筆ムラがないようにぼかします。このとき、光と影の境目をすべてぼかしてしまうと、全体がぼやけた印象になってしまうので、丸みや柔らかさを出したい場所に限定します。



おでこや二の腕など、丸みを出したいところの影の境目を「色混ぜ」ツールの「ぼかし」でぼかす

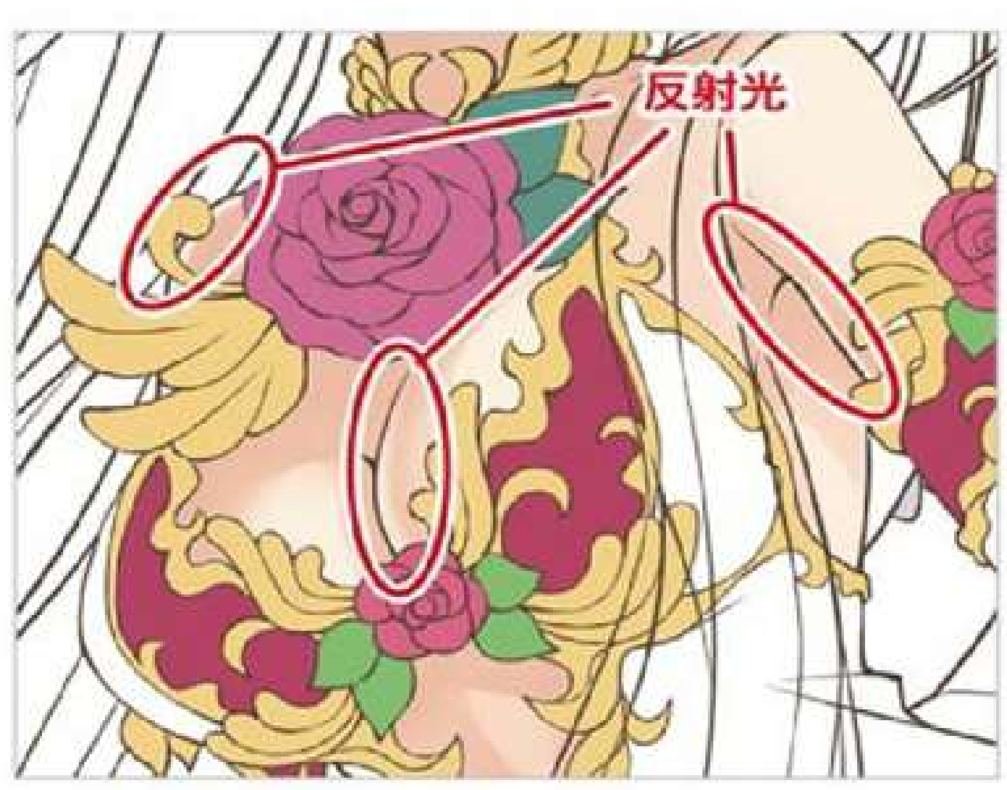
「濃い水彩」筆で2影を塗る

顔を引き立てるように、首元から胸元にかけて2影を塗ります。脇やお腹部分にも立体感を意識して影を塗ったら、二の腕や胸など丸みの強いところをぼかします。ここでもぼかし過ぎは禁物です。

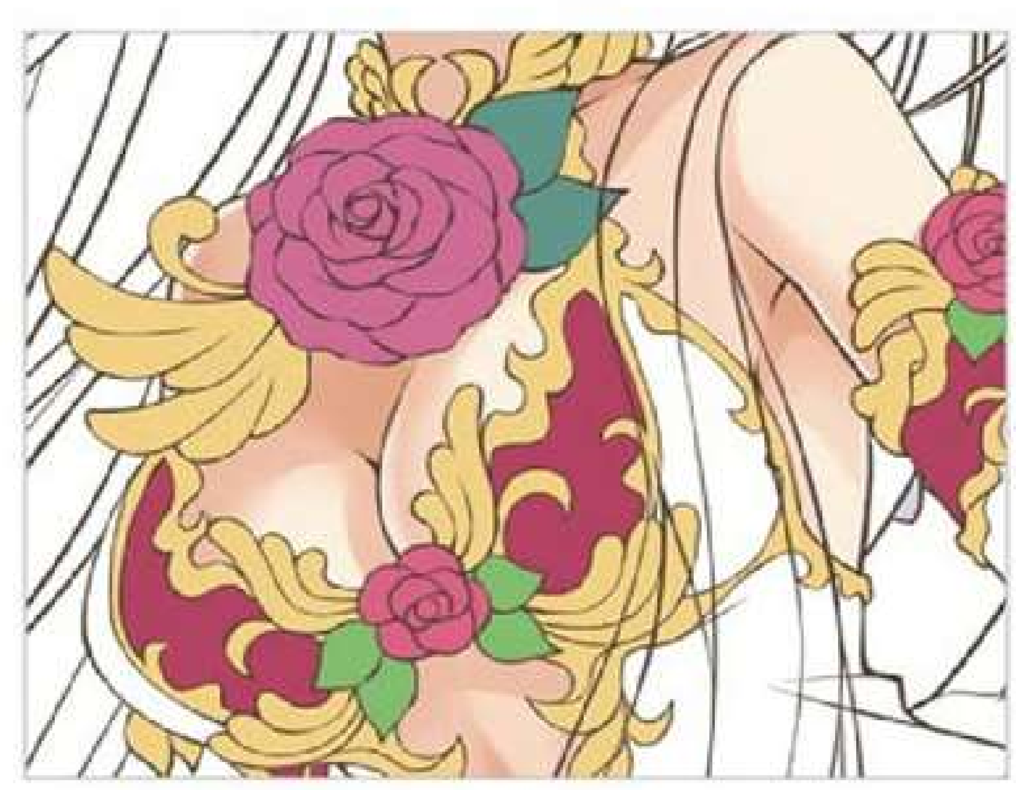
次に、左肩や二の腕、胸のふちなど、影の強いところの外側に明るい肌色で、反射光を描き足します。反射光を描くと、より立体感がでます。さらに胸元は全体的に影になるので、へこんでいる部分にさらに濃い影を塗ります。今回は肩から前面に垂れている髪を半透明にするので、髪で隠れる部分もしっかり影を塗ります。



2影を塗り、丸みのある部分の影の境目をぼかす



「濃い鉛筆」で反射光を描き、胸部分はぼかす



胸の谷間や脇にさらに濃い影を塗り、ぼかす

上半身と同様に足の影を塗る

足の1影、2影を塗り、太もも部分の影をぼかして丸みを出します。左右両方の足の影になっている側に反射光を描き足して、左右の足の境目をわかりやすくします。3影を少し足します。最後に、全体の影を強めるために、右足の1影の部分を2影の色で塗りつぶして、影を濃くしました。


足に1影、2影、3影、反射光を塗る


右足に2影の色を追加して全体的に影にする

レイヤーを追加して落ち影を塗る

レイヤーを分けて塗り重ねるときは、下地のレイヤーの上に追加したレイヤーを「下のレイヤーでクリッピング」して、下のレイヤーの塗りからはみ出さないようにします。

「合成モード」を「乗算」にして、前髪、頭部（首元に影が落ちる）、衣装の落ち影を適当な肌色で塗り、「編集」メニューの「色調補正」－「色相・彩度・明度」で、明度と彩度を上げて明るい色にします。さらに、「消しゴム」ツールの「軟らかめ」で、前髪の先や首元の影をふわっと消して、落ち影を肌となじませます。


前髪、頭部、スカートの落ち影を適当な色で塗る


落ち影の色を調整し、影が強すぎるところを消して肌になじませる

コラム

肌の影色をカラーサークルで選ぶ

肌の影色は、下地の色をもとに段階的に赤味を加えた色にしています。「カラーサークル」で色相を少しずつ赤色方向にずらし、色空間で少しずつ右側にずらして色を選びます。肌の色が濁らないように、色空間の下方向にはずらさず、意識的に明度を下げないようにします。

赤味を加えると血色のよい肌になり、健康的で明るい印象になります。



みずみずしい肌に仕上げる

「乗算」レイヤーを追加して「エアブラシ」ツールの「柔らか」(ブラシ濃度：25)でほほに赤味を入れます。赤味を入れると女の子のかわいらしさや肌のみずみずしさを表現できます。次に、口の中を塗り、影を入れて奥行き感を出します。続いて、白目を塗ります。今回は顔に光があたっているので、白に近い肌色を塗りましたが、影になっている場合は、白目が悪目立ちしないように肌色に近い影の入った白で塗ります。白目の上側にまぶたの落ち影を塗り、白目のふちと影をぼかしてなじませます。

次はメイクです。キャラクターの年齢やファッションに合わせましょう。「濃い鉛筆」で赤茶色のアイラインと、明るいオレンジ系のルージュを塗り、ぼかします。「濃い水彩」で、ほっぺ、唇、鼻先にハイライトを入れ、唇のハイライトをぼかしてふっくらつややかに仕上げます。


「エアブラシ」でほほの他、肩、指先、膝にも赤味を入れる


口と白目、まぶたの落ち影を塗る


アイラインとルージュを入れ、若い女の子らしいナチュラルメイクにする

肌の塗り全体を見直して調整する

肌の塗りがひと通りできたところで、全体を見直して気になるところを修正します。肩と膝にもハイライトを入れます。肌がより一層みずみずしくなりました。

塗りの作業では、拡大表示して細部まで塗り込むことが多いので、区切り区切りで全体のバランスを見直すことが大切です。



2 印象的な目元に仕上げる

瞳を描いてキャラクターに命を吹き込みます。単調な青い瞳にならないように、ハイライトや反射光に別の色を使って印象的な目元にします。

透明感のある瞳を表現する

下地の瞳のレイヤーに、瞳孔とまぶたの落ち影、瞳のふちを青系の色で塗ります。単調な青い瞳にならないように、「不透明水彩」で少しグラデーションがかかるように、グリーンを追加して変化を持たせます。新規レイヤーに「濃い鉛筆」で瞳の下に虹彩を描き足し、「合成モード」を「加算（発光）」にして不透明度を調整します。「加算（発光）」モードにすると、虹彩が発光しているように見えます。2種類のハイライトを「加算（発光）」モードにして、追加します。ハイライトが入るとキャラクターに命が吹き込まれ、生き生きとした表情になります。

最後に、瞳の線画レイヤーを「透明ピクセルをロック」して、「エアブラシ」で線画の色を調整します。



瞳孔とまぶたの落ち影、瞳のふちを濃い青で塗り、瞳のふちだけぼかす



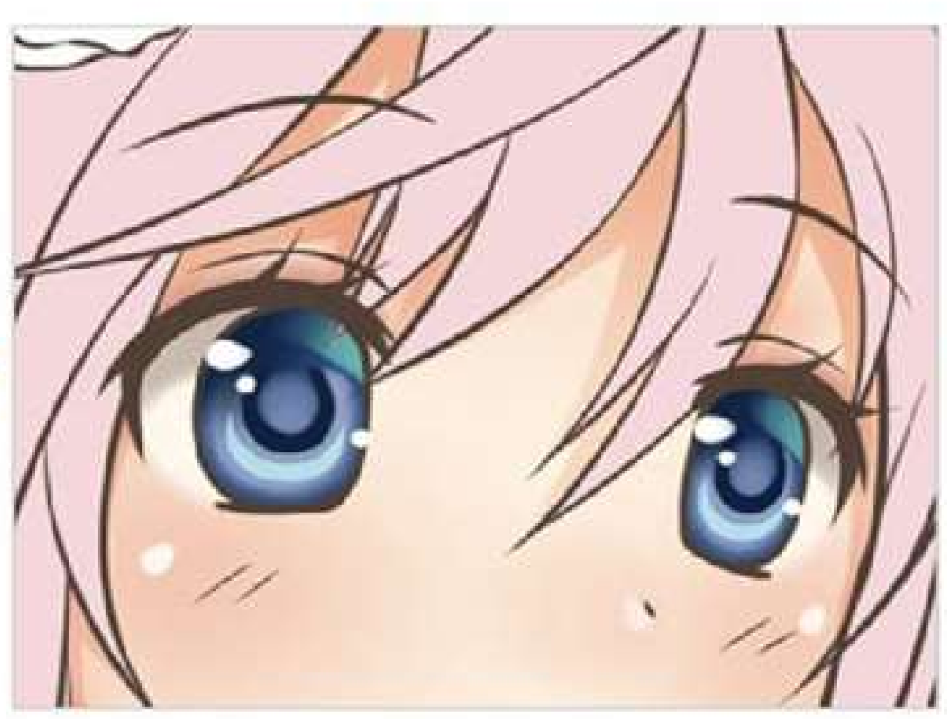
瞳孔のふちを紺色で塗り、同じ色で瞳の左上に濃い影を吹きつける



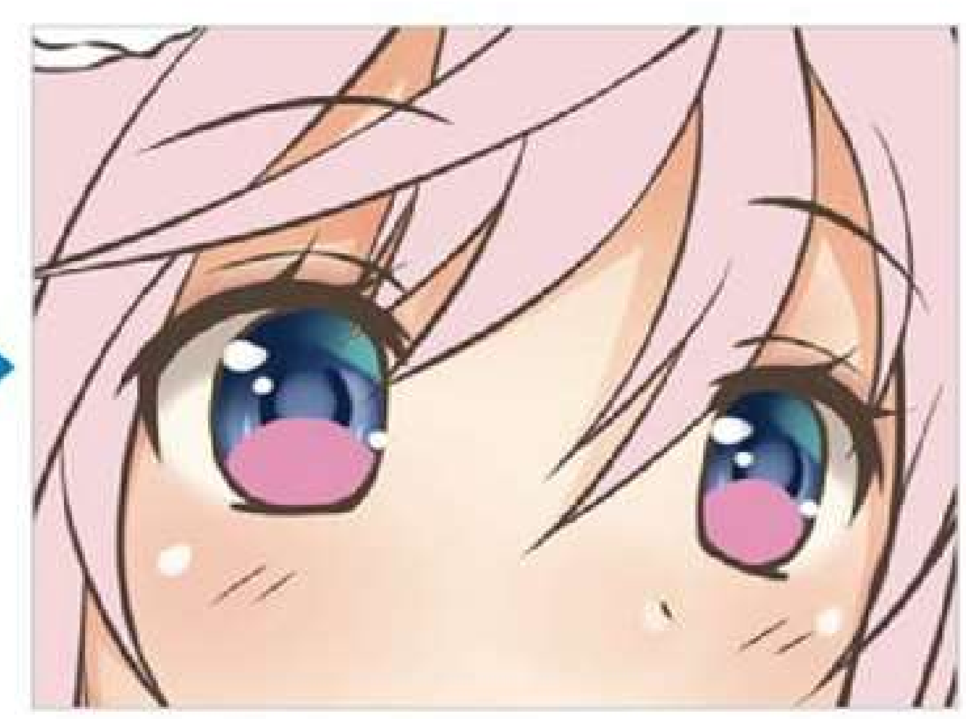
瞳孔の中に明るい青を塗り、瞳の右上に明るいグリーンを描き込む



新規レイヤー（「加算（発光）」（不透明度：30%））にU字型の虹彩を描く



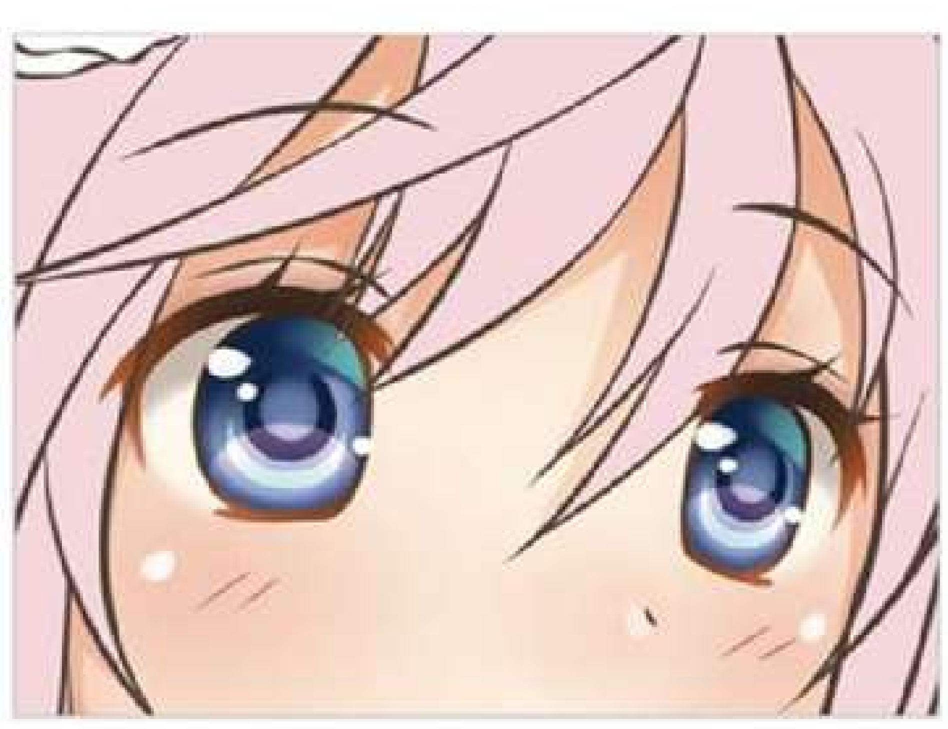
新規レイヤー（「加算（発光）」）に「濃い水彩」や「Gペン」でハイライトを描く



新規レイヤーで瞳の下にピンク色のハイライトを描き足す



ピンク色のレイヤーを「加算（発光）」（不透明度：35%）にして、下部分を「消しゴム」で消す



まぶた部分の線画を濃くし、目頭、目尻、下まぶたの線画は明るい茶色にして肌になじませる



最終調整でピンクのハイライトのレイヤーの不透明度を50%にして瞳の印象を強くする

3 つややかな髪を表現する

髪は細かくレイヤーを分けて塗っていきます。毛束を意識して光と影を塗り分け、全体的な立体感をしっかり出すようにしましょう。

影のガイドを参考に髪の1影を塗る

下地に「不透明水彩」で光と影を黄色と紫で描き足します。レイヤーを追加して、「下のレイヤーにクリッピング」し、「合成モード」を「乗算」にして1影を塗ります。下地の色を反映して影を塗る場合は、「乗算」レイヤーが最適ですが、繊細な色の表現が難しいので、私は「通常」レイヤーと使い分けています。髪の場合は、均一の色味の影で塗り分けできるので、「乗算」レイヤーをよく使います。

次に、自作の「不透明水彩のばし」で影を柔らかくします。「不透明水彩のばし」は、「不透明水彩」をコピーして「絵の具量」「絵の具濃度」「色延び」を「0」にした、色のつかない筆です。これを使うと、影のシャープさはそのままに、とがった部分だけを伸ばすようにぼかすことができます。

最後に、光があたっているところの影を消して、色を薄くしておきます。



毛束を意識して髪の2影を塗る

さらに、「乗算」レイヤーを追加し、毛束を意識して2影を塗ります。影の色を「色相・彩度・明度」で薄い紫色になるように調整し、「消しゴム」で消してなじませます。

1影、2影は単調にまっすぐ影を入れたので、影に変化をつけます。レイヤーを「通常」モードのまま追加し、スポイトで髪の色を拾いながら影を修正します。



全体の影になっている部分に、毛束の流れにそって影を入れる



スポイトで髪の色を拾いながら、「濃い鉛筆」で影に変化をつける

反射光とハイライトを描く

「通常」モードのレイヤーを追加し、「濃い鉛筆」で反射光を描きます。反射光とは、周りにある物にあたった光が跳ね返って映る光ですので、周りにある物の色が映り込みます。今回のイラストは、空の青や植物の緑など寒色系の背景なので、紫がかった白にしました。

ハイライトも毛束の流れを意識しながら、「濃い水彩」や「不透明水彩」で描きます。

「天使の輪」も頭の丸みを意識しながら、描き足します。



光のあたっている場所や色を考えて、反射光やハイライトを描く

髪の色味を調整する

レイヤーを追加して「合成モード」を「オーバーレイ」にします。スポイトで髪色を拾って「エアブラシ」ツールの「柔らか」で色が濃すぎるところや、もっと明るくしたいところに色をのせて鮮やかな色味にします。

もう一枚レイヤーを追加して、「グラデーション」ツールで毛先部分に水色から透明になるグラデーションを置き、「合成モード」を「スクリーン」にして、不透明度を調整します。毛先部分が青白い色味になって、少し距離感が出ました。


「オーバーレイ」レイヤーを追加して、明るくしたいところに色をのせる


毛先を「グラデーション」ツールの「描画色から透明色」で塗る


「合成モード」を「スクリーン」にして、不透明度(56%)を調整する

線画の色を髪になじませる

「通常」モードのレイヤーを追加して、顔周りに「エアブラシ」で肌色をふわっと吹きつけます。顔周りが明るくなるとやさしい印象になります。次に、髪の線画のレイヤーの上にレイヤーを追加して、スポイトで髪色を拾って、遊び毛を描き足します。髪の線画のレイヤーを「透明ピクセルをロック」して、線画を濃いピンク色で塗りつぶします。光があたっているところは「エアブラシ」で線画の色を薄くします。最後に、髪のレイヤーをひとつのフォルダーにまとめておきます。

顔周りの塗りが出来上がると、がぜんテンションが上がります！これからまだ作業が続くので、ここでモチベーションを上げておくことが自分にとってのポイントです。



顔回りを明るくし、遊び毛を自然なカーブになるように1ストロークで描く



線画を濃いピンク色にし、さらに光があたっているところの線画を薄くする



コラム

キャラクター着色時の筆の使い分け

キャラクターを塗る際に使用する筆の、おおまかな使い分けを紹介します。

目的	使う筆	使うタイミング
・薄い色で大まかに濃淡をつけたい ・色の境目をなじませたい	「筆」ツールの「不透明水彩」	・下地や1影を塗るとき ・色をなじませるとき
・濃い色を塗りたい ・しっかり着色させたい	「筆」ツールの「濃い水彩」	・2影以降の濃い影を塗るとき
・細かいところを塗りたい ・細かいところを修正したい	「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」	・影を塗った後の細かい描き込み ・反射光、ハイライトなどの塗り
・くっきりした線を引きたい	「ペン」ツールの「Gペン」	・線画
・筆ムラをキレイになくしたい ・色の境目をなじませたい	「色混ぜ」ツールの「ぼかし」	・肌や瞳を塗るとき
・筆ムラを残しながら色をなじませたい	「筆」ツールの「不透明水彩」 「不透明水彩のばし」(※)	・水彩塗りや、厚塗りで質感を出して塗るとき
・ふんわりと色を塗りたい ・広い範囲に薄く色を塗りたい	「エアブラシ」ツールの「柔らか」(ブラシ濃度：25)	・影や光に色味を追加するとき ・線画の一部の色を変更するとき
・色を薄くして周囲の色になじませたい	「消しゴム」ツールの「軟らかめ」	・濃い影をなじませるとき

※「不透明水彩」をコピーして「絵の具量」「絵の具濃度」「色延び」を「0」にした自作の筆

LESSON 2 人物を塗る

4 素材感を意識して服を塗る

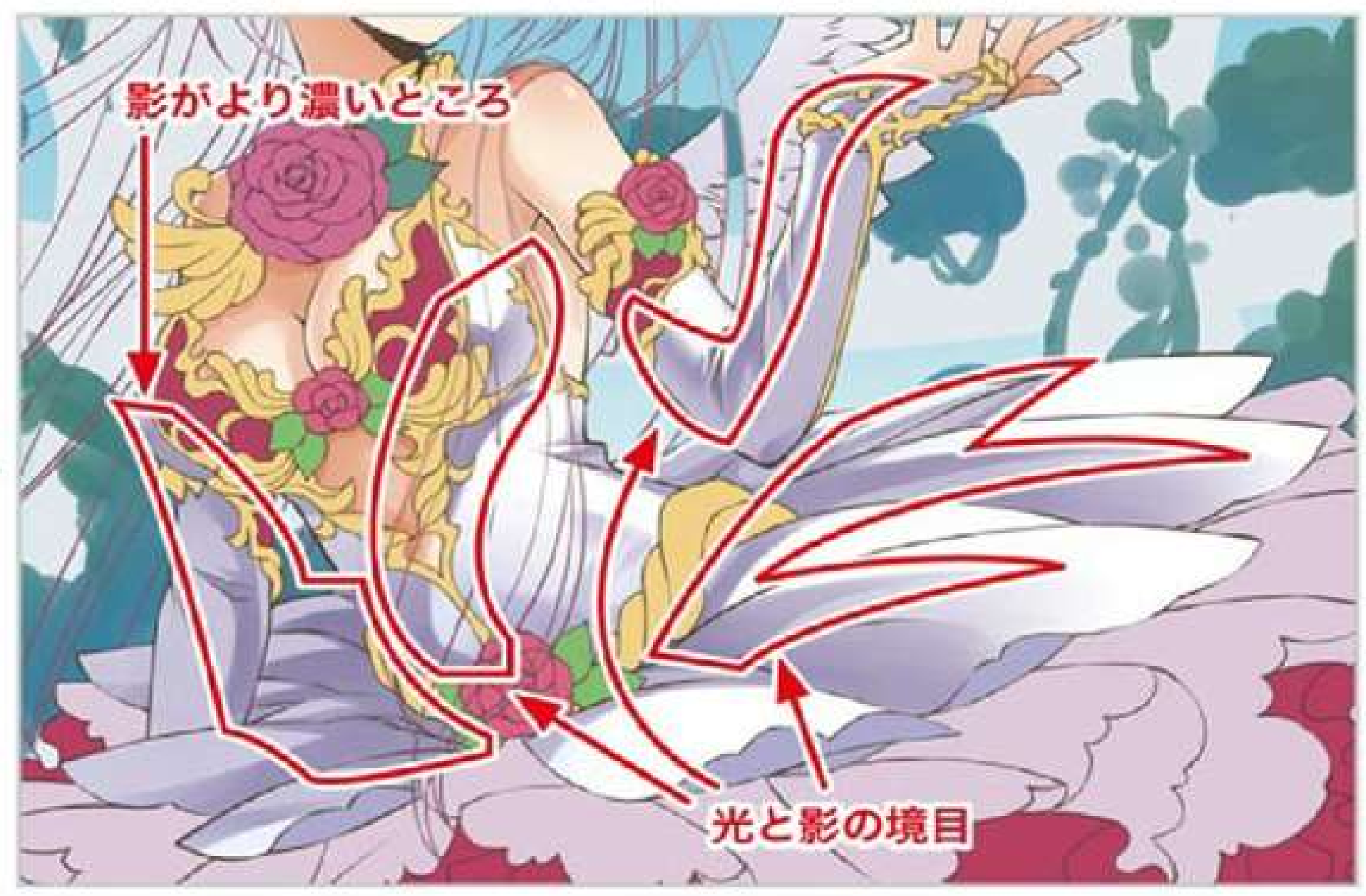
素材によって服を塗り分けます。下地に色を重ねて塗るときは「透明ピクセルをロック」し、追加したレイヤーに塗るときは「下のレイヤーでクリッピング」して塗り進めます。

立体感を意識して白ドレスの影を塗る

白ドレスのレイヤーの下地に薄い青を塗り、スカートの裏面に濃い影を入れます。次に、「合成モード」が「通常」のレイヤーを追加し、影のガイドを参考に1影を塗ります。グローブは腕に密着しているので、腕の丸みにそって影を描いたあと、寄せジワや、ひっぱりジワの影を描きます。これらの影をシャープに描くことで、布の密着している様子や薄さが表現できます。次に、スカートの影を描いたら、端に行くに従って影が薄くなるように、「不透明水彩のばし」で影のエッジを残しながらなじませます。上半身は布が肌に密着しているので、シワを入れて布の質感を出します。次に、2影を影がより濃くなっているところと、光と影の境目に塗ります。こうすることで、全体の影が強調され、影と光のメリハリがつきます。最後に、光があたっているところの影を「消しゴム」で薄くしてなじませます。



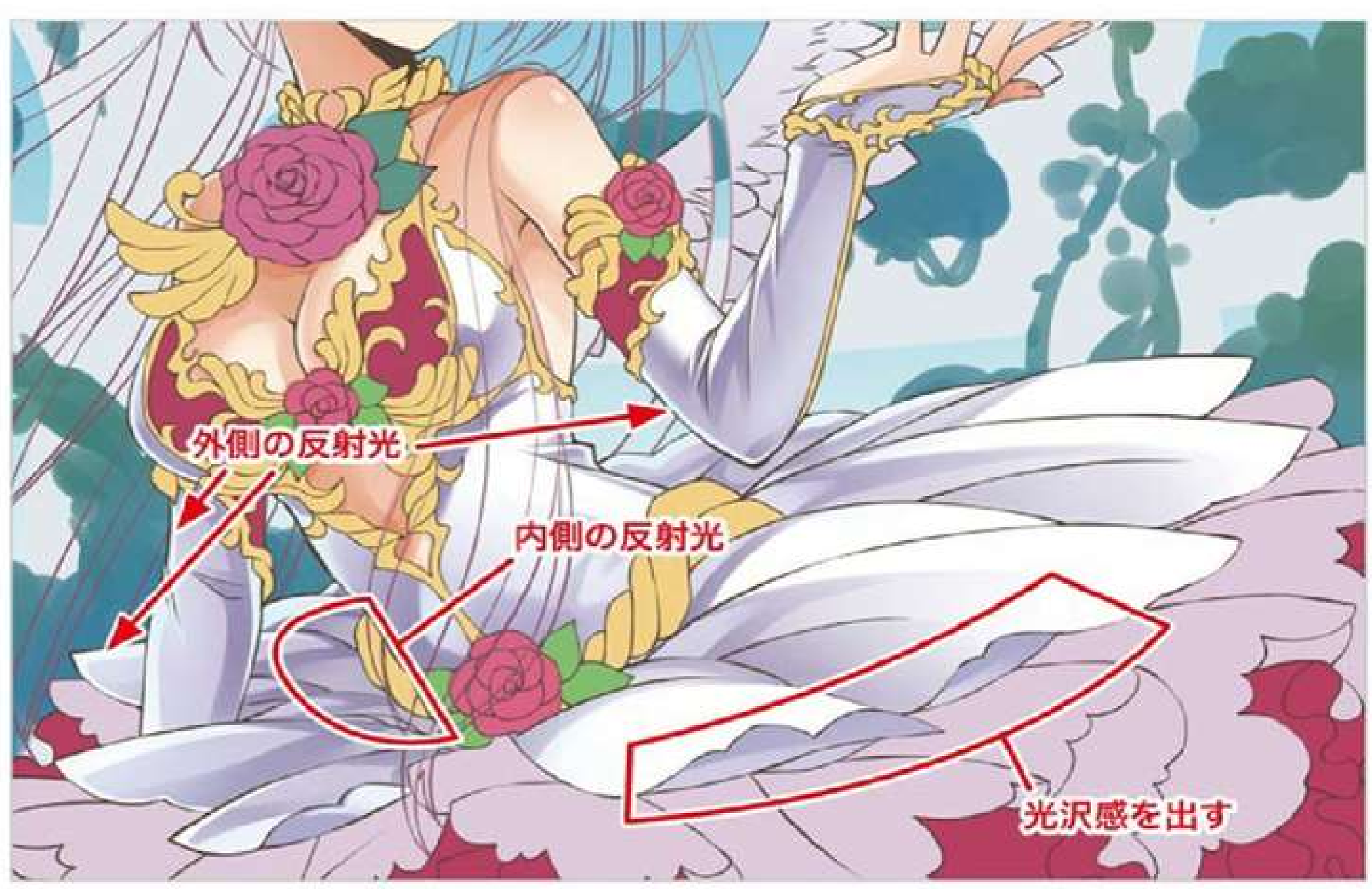
全体の影を塗り、光があたる部分は体やスカートの丸みを意識して影を塗る



2種類の2影を塗り、全体の影を強調する

反射光を描いて白ドレスの光沢感を出す

影の外側を空の色が反射した薄い水色で塗ります。さらに、白ドレスは光沢のある生地をイメージしているので、スカートのギャザー部分に、スカート自身の反射光を描きます。スカートの裏面も光沢感を意識して、明るくします。



PART 4 秋咲りお

白ドレスの影の色味や濃淡を調整する

「乗算」レイヤーを追加して、白ドレスに髪の落ち影を描き、「消しゴム」でなじませます。影の色が単調になってしまったので、「オーバーレイ」レイヤーを追加し、「エアブラシ」で光があたる部分にピンクを、影になる部分に青や紫を吹きつけます。

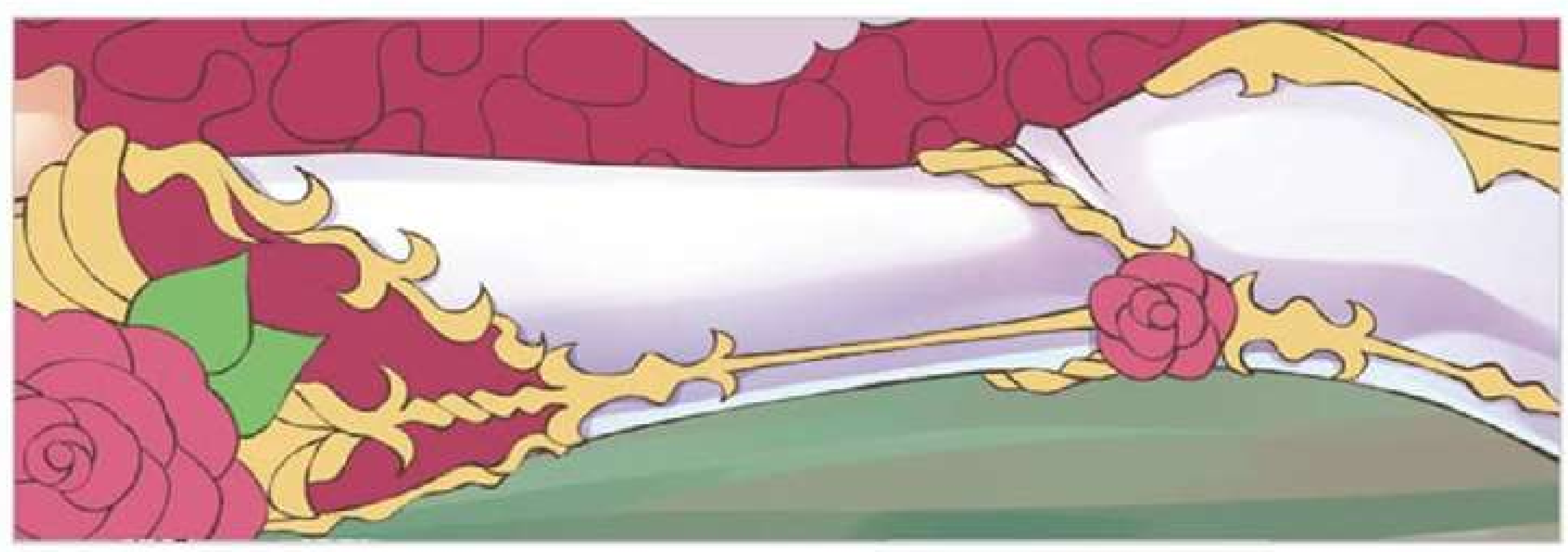
全体表示したときに、右手側の腰部分の影が弱かったので、「焼き込みカラー」レイヤーを追加して、影を濃くします。



ブーツを白ドレスと同様に描く

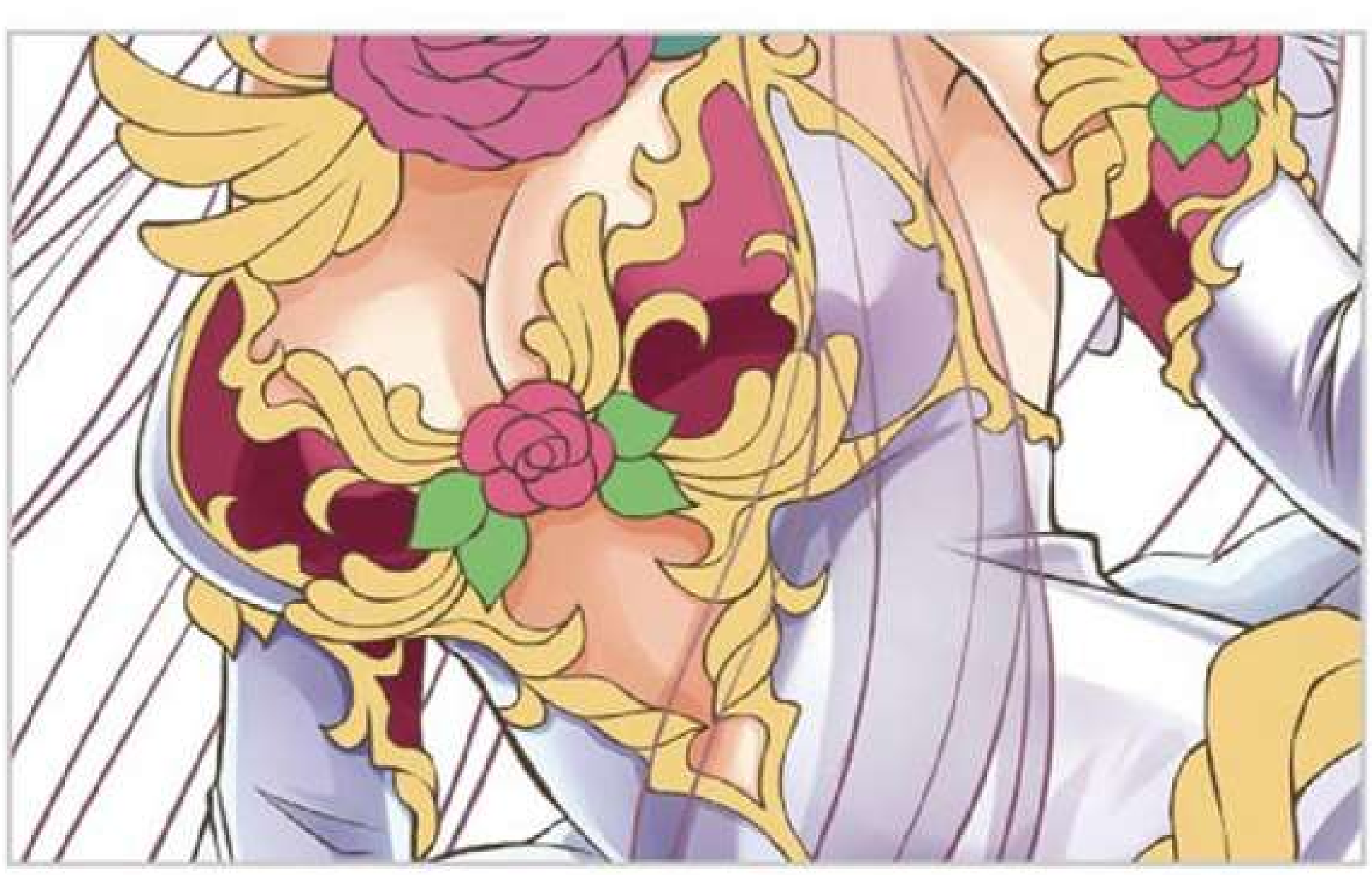
ブーツは白ドレスと同時進行で、白ドレスと同じレイヤーに影や反射光を塗っていきます。ここでも、光と影の境目に影を強調するように描くことがポイントです。

ブーツは、足に密着していますが、布が厚手なので、細かいシワは入れずに仕上げます。



ドレスの赤い布を塗る

赤い布は面積が小さいので、下地のレイヤーに塗り重ねていきます。1影を塗り、光と影の境目に2影を塗り、「不透明水彩のぼかし」でなじませます。髪の毛がかかるところに、落ち影を描き足します。二の腕の影側に反射光を描き、光があたって丸みが強くなっているところに、ハイライトを入れます。



「不透明水彩」で1影を、「濃い水彩」で2影を塗る



落ち影、反射光を描き足し、「エアブラシ」でハイライトを入れる

紫のスカートの薄く柔らかな感じを表現する

紫のスカートの下地に淡く色を塗り、スカートの裏地に濃い影を塗っておきます。「通常」レイヤーを追加して1影を塗り、「不透明水彩のばし」で影の形を整えたり、部分的にぼかしたりします。次に、2影を塗って、白いスカートとの距離が近いところはくっきりした影に、離れているところはぼんやりした影になるようにぼかします。さらに、反射光を描き、スカートの裾にもラインを描きます。

最後に、「オーバーレイ」レイヤーを追加して、ピンク色を強くします。紫のスカートの裏地の影は「自動選択」ツールで選択して、ムラがないように塗り直します。



スカートのへこんでいる部分と白いスカートの落ち影部分に1影を塗る



2影を塗り、影を作る対象物との距離を意識しながらぼかす

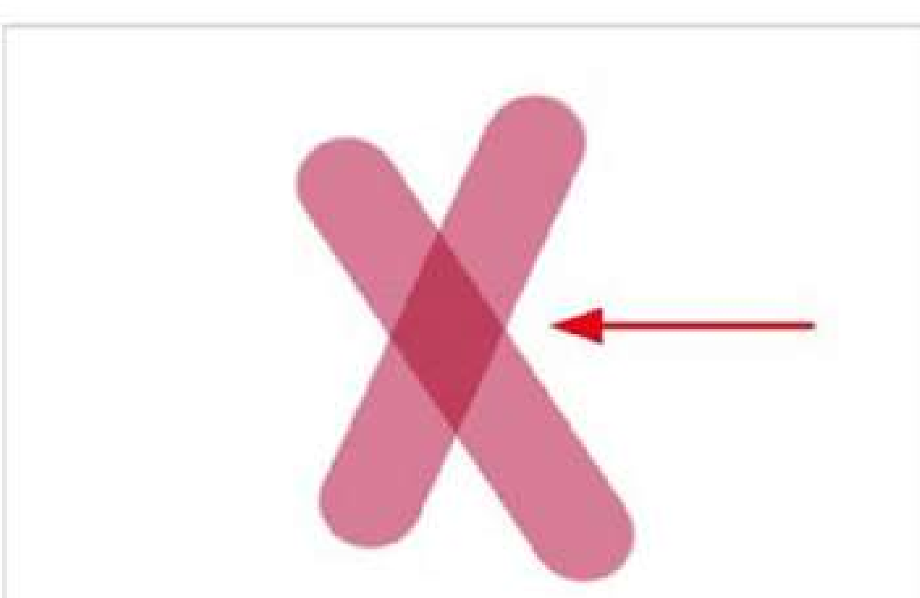


反射光を描く。裾にラインを描くと布の厚みや重なりを表現できる

赤いスカートの折り重なりを表現する

下地に淡く色をのせてから、「ペン」ツールの「マーカー」－「サインペン」で外へ広がるように線を描きます。「サインペン」は「合成モード」が「乗算」になっているので、線と線が重なったところが濃くなります。これを利用して、薄い布が幾重にも折り重なっている様子を表現します。「色相・彩度・明度」で色を薄くしたら、「乗算」レイヤーを追加して布が重なっているところに影を塗ります。薄くて透け感のある布地なので、やわらかい影になるように描きます。

次に、「加算（発光）」レイヤーを追加して、スカートに光があたって乱反射しているように光を描き足します。さらに、「乗算」レイヤーに紫のスカートの落ち影を足して、影にメリハリをつけたら、落ち影をなじませます。



「サインペン」を使うと重なったところが濃くなる



「サインペン」で濃い線と薄い線が重なりあった模様を作る



「色相・彩度・明度」で色を薄くする



スカートの外方向に筆を動かし、スッと離してやわらかい影を描く



「加算（発光）」レイヤーに乱反射している光を描く



「乗算」レイヤーに紫のスカートの落ち影を足してメリハリをつける

赤いスカートの透け感を演出する

赤いスカートの線画のレイヤーを選択し、線画の色を明るいピンクに変更したら、濃い赤を「エアブラシ」でスプレーして、色をなじませます。スカートの透け感を出すため、レイヤーを追加して肌色を塗り、「合成モード」を「覆い焼きカラー」にして不透明度を調節します。「合成モード」を変更するといろいろな効果を出せるので、迷ったときはモードを変更して、その都度、イメージに合うものを選ぶとよいでしょう。



線画の色を変更してスカートの折り重なりを強調する



新規レイヤーに「不透明水彩」で太もも部分に肌色を重ねて塗る



「覆い焼きカラー」モードにして透け感を表現する

白ドレスとスカートに模様を描き込む

レイヤーを追加して、模様を下描きし、「Gペン」と「消しゴム(硬め)」を切り替えながら、模様を整えます。模様を描いたレイヤーをコピーして、「拡大・縮小・回転」(Ctrlキー+T)で「左右反転」させて位置を合わせたら、「編集」メニューの「変形」ー「メッシュ変形」(横格子点数:3、縦格子点数:3)で、体の丸みに合わせます。コピーしたレイヤーはコピー元の模様のレイヤーと結合しておきます。

スカートの模様は、フリーハンドで描きます。スカートは折り重なっているので、模様が繋がっていることを意識しながら描きます。厳密にデザインしなくても装飾がわかるように描くと、それっぽく見えるので、フリーハンドの模様にもチャレンジしてみてください。最後に、衣装の影に合わせて、模様に影を塗ります。模様のレイヤーを「乗算」モードにして、衣装になじませます。



「濃い鉛筆」で模様を下描きし、形を整えていく



模様を反転コピーし、メッシュ変形で体の丸みに合わせる



スカートのふくらみに沿うように、網目状の唐草模様を描く



模様に影を塗り、「乗算」モード(不透明度:75%)にする

白いスカートの裾にレースを描く

こちらもスカートの形が複雑なので、フリーハンドで描きます。レースは右図のように「濃い鉛筆」でブラシサイズを変更して4ステップで描きます。スカートの向きに合わせて、同じ大きさになるように並べたら、はみ出したところを消して整えます。光があったっているところを中心に色を薄くしてなじませたら、レースは完成です。





スカートの向きに合わせて、同じ大きさになるように並べてレースを4ステップで描く



光があたっているところに「エアブラシ」で薄紫を吹きつけて薄くする

全体を見直して色を調整する

肌の影が薄かったので、肌の落ち影のレイヤーを「色相・彩度・明度」で少し濃くします。また、肌の下地の色を「レベル補正」で、影色が濃くなるように調整します。

落ち影のレイヤーのように単調な色味は「色相・彩度・明度」を使いますが、肌のレイヤーのように濃淡をつけて塗り込んでいる場合は「レベル補正」を使った方が狙った色に変更しやすいです。

続けて、髪の1影のレイヤーも「色相・彩度・明度」で濃くします。さらに、人物の右手側の影も「不透明水彩」で塗り足します。



肌の下地を補正する。明るい部分はそのままで、影の部分だけを濃くしてメリハリをつける



5 金細工の質感を表現する

金属の質感を出すには、ハイライトの入れ方がポイントになります。影と光のコントラストを強調して金属っぽさを出します。ここでは、ドレスの金細工を中心に説明します。

金細工の影とハイライトを塗る

金細工とバラ部分は同じ質感のため、同じ色で塗りつぶし、後で色を変更します。まず、全体の影になるところに1影を塗ります。レイヤーを追加して2影を塗り、一旦「透明ピクセルをロック」して、1影に合わせて影の濃淡をつけます。

次に、パーツごとに強めのハイライトを描き込みます。ハイライトのエッジはあまりぼかさない方が、影とのコントラストが強くなって金属らしくなります。続けて、光と影の境目とハイライトのキワに濃い影を塗って、ハイライトを強調します。さらに、「加算（発光）」レイヤー（不透明度：74％）に「エアブラシ」でオレンジを吹きつけて、金属っぽい輝きを出します。影が強すぎるところを薄くしたら、「乗算」レイヤーを追加して全体の影になるところを暗くします。



濃淡をつけて1影を塗り、金属の端を囲むように2影を塗る



「濃い水彩」でハイライトを塗り、「不透明水彩のばし」で少しなじませる



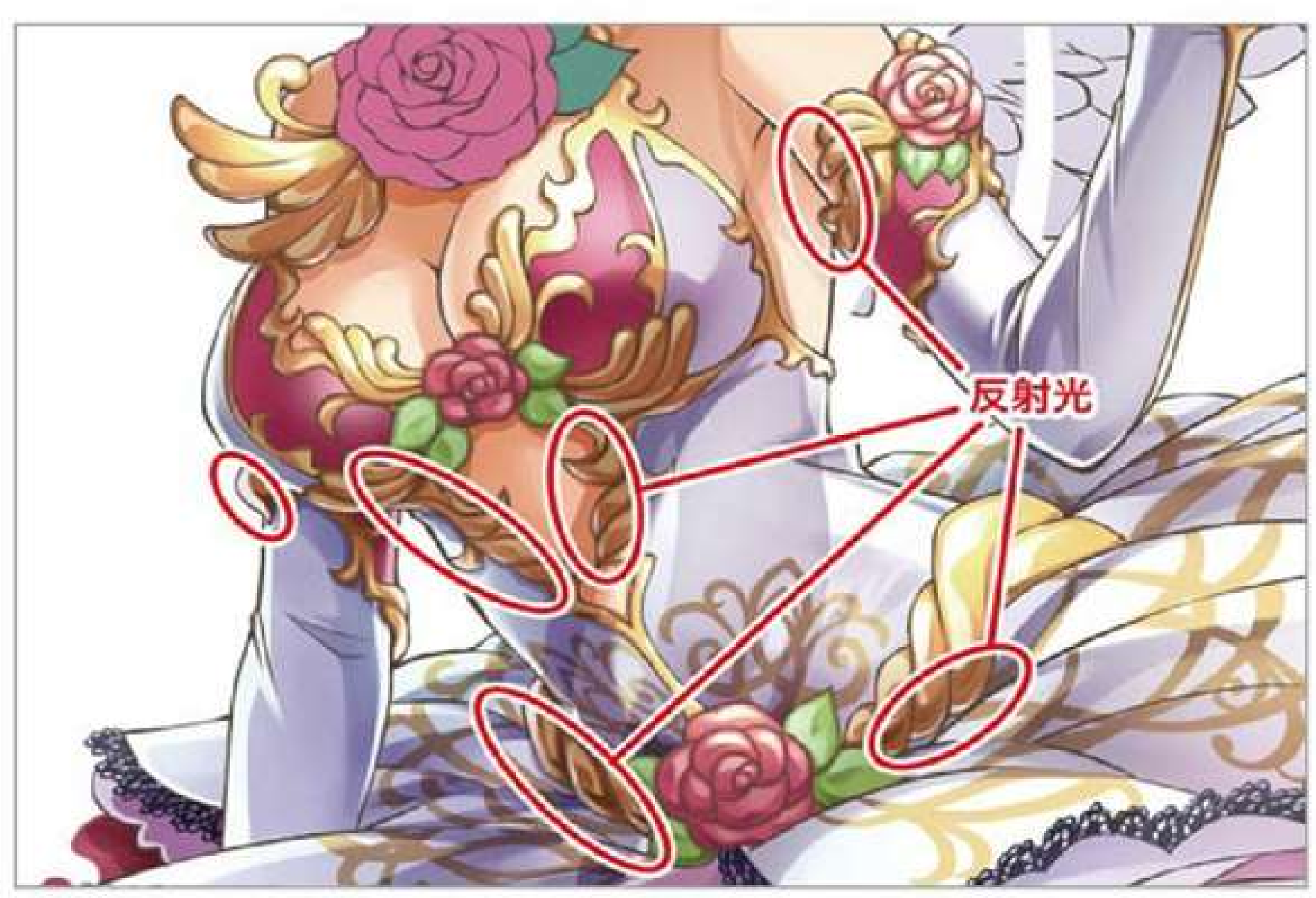
光と影の境目とハイライトのキワに「濃い水彩」でさらに濃い影を塗る

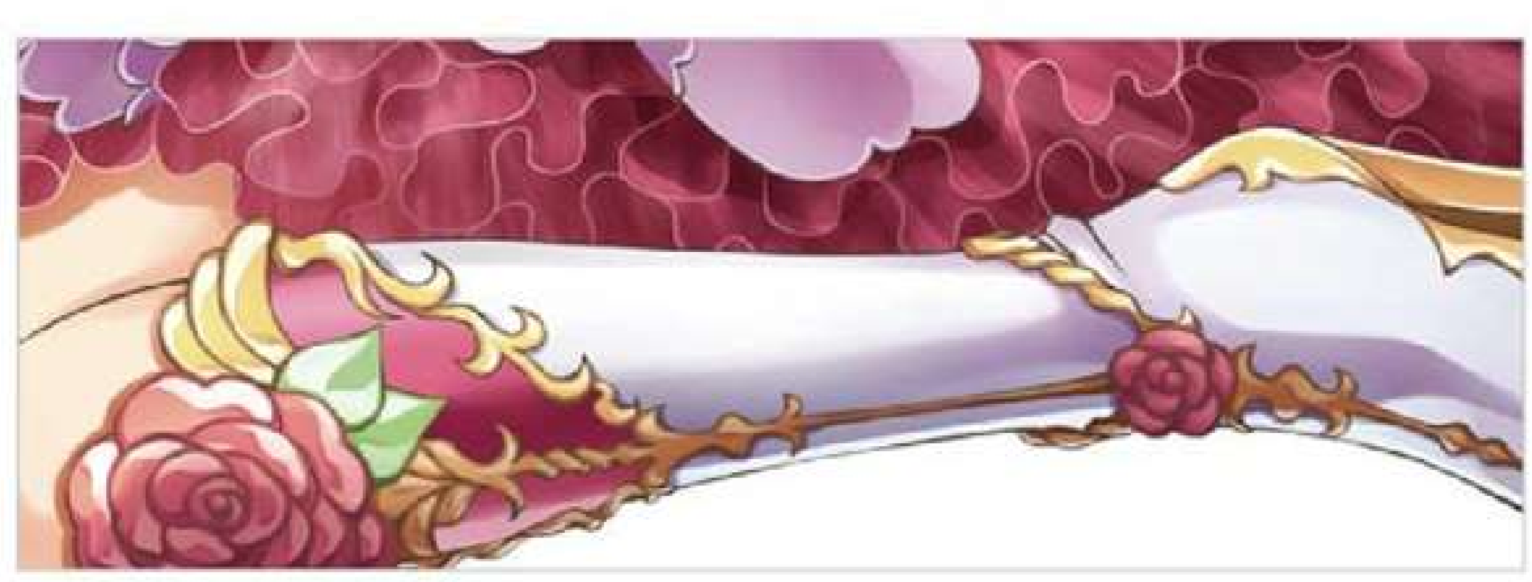
バラ部分の色を変更し、反射光を追加する

金細工のレイヤーをフォルダーにまとめます。バラ部分を選択範囲にしたら、「金細工」フォルダーのいちばん上のレイヤーを選択し、「レイヤー」メニューの「新規色調補正レイヤー」－「色相・彩度・明度」（色相：-35）でピンク色にします。バラの葉部分も同じ要領で緑色（色相：60）にします。

次に、「通常」レイヤーを追加して、影が強い部分の端に反射光を描き足します。

ブーツの金細工もドレス部分と同時進行で、金細工のレイヤーに塗って仕上げます。





LESSON 3 小物を塗る

1 透明感のある翼を演出する

小物などのアイテムは、質感の表現が重要になります。写真などの資料をよく観察してから塗りの作業に入りましょう。ここでは、マスクを使って半透明の翼を表現します。

影を塗り重ねて羽の１枚１枚を表現する

天使の翼のイメージに近い鳥の翼の写真を参考にしました。質感を出すため、１枚のレイヤーに塗っていきます。「翼」レイヤーに、１影と２影を塗り、羽を浮き出すように羽の１枚１枚に明るい色を塗ります。「オーバーレイ」レイヤーを追加して、「エアブラシ」で赤紫色をスプレーして影に赤味を加えます。このレイヤーは「翼」レイヤーと結合しておきます。翼部分を拡大表示して、「不透明水彩」で影を整えたり、筆ムラを滑らかにします。翼の根元部分は、「濃い水彩」で影を整えてから、「不透明水彩」でなじませます。最後に翼全体を見て羽の感じがわかるように調整します。



全体の影を意識して１影を塗り、羽の重なるところに２影を塗る



影に赤味を加えて、形を整え、さらに羽１枚１枚に明るい色を塗る

レイヤーマスクを使って翼を半透明にする

まず、翼の線画を白くします。翼の透明度をわかりやすくするため、背景のドームは非表示にします。

「翼」レイヤーを右クリックし、「レイヤーマスク」–「選択範囲をマスク」を選択して、レイヤーマスクを追加します。レイヤーマスクを選択し、翼の先の方を「消しゴム」でふんわり消します。「消しゴム」で消したところにマスクがかけられて透明になります。実際の塗りが消えているわけではないので、マスクを削除したり、「マスクを有効化」をオフにすると、元の状態に戻せます。背景のドームと合わせたときに透明すぎたので、「エアブラシ」でマスクを修正しました。「エアブラシ」で描画したところは白くなり、透明度が低くなります。



「翼」レイヤーに白いレイヤーマスクを作成する



レイヤーマスクで透明にする部分を「消しゴム」ツールの「軟らかめ」で消す（黒にする）



「エアブラシ」ツールの「柔らか」（ブラシ濃度：25）で黒の濃度を調整し透明度を低くする（白にする）

2 カチューシャと小物のバラを塗る

バラを塗るときは、バラを１つの塊としてとらえてから、次に花びらを意識して１枚のレイヤーに厚塗り風に色を重ねていきます。影の強弱にも注意して塗っていきましょう。

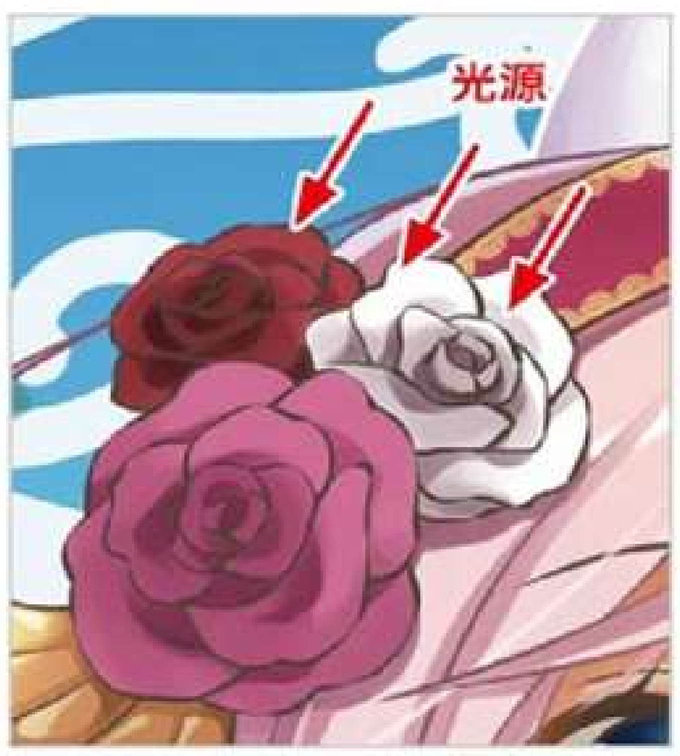
バラのついたカチューシャを描く

カチューシャのレイヤーに１影と２影を塗り、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」でぼかして、ハイライトを入れます。筆を動かしやすい方向にキャンバスを回転して「デコレーション」ツールの「服飾」–「レースリボン」で模様を描いたら、模様にも影とハイライトを塗り、なじませます。

次にバラを塗ります。全体の影を塗ったら、花びらの根元に濃い影を塗ります。特に、花の中央と全体の影側の花びらの根元の影を強くします。花びらのふちにハイライトを入れ、さらに濃い影を追加します。光があたる部分に明るい色を塗り足し、花の色を「トーンカーブ」で全体的に明るくします。バラの塗りは、「Lesson4-1 近景のバラとツルバラを描く」で詳しく紹介します。



カチューシャの線をなぞるようにひと筆で描く



全体の影を塗り、花びらの根元に影を塗る



花びらのふちにハイライトを入れる



光があたる部分に明るい色を塗る

首元のブローチとガラス玉の中のバラを塗る

カチューシャのバラと同じ要領で、首元とガラス玉のバラを塗ります。ガラス玉のバラは特別なものにしたいので、「色相・彩度・明度」でピンク色から赤色に変更し、ハイライトを塗り直します。次に、バラの葉の全体の影と葉脈のラインに、細めの「濃い水彩」や「濃い鉛筆」で１影を塗り、全体の影部分にさらに濃い色で葉脈を描き足します。

全体のバランスを見たときに、バラの影と光のコントラストが弱かったので「明るさ・コントラスト」で調整します。最後に「オーバーレイ」レイヤーを追加して、ピンクのバラにハイライトを入れます。



ガラス玉のバラを赤くして、葉っぱの影と葉脈を塗る



バラの明るさやコントラストを調整する

3 幻想的なガラス玉を表現する

不思議な力を宿したガラス玉を表現します。実物を観察し、リアリティを追及して描くとファンタジーイラストであっても現実味を帯びた説得力のあるイラストになります。

ガラス玉に映る景色を描く

まず、「ガラス」レイヤーの上に、ガラス玉の「バラ」レイヤーを置いて「下のレイヤーでクリッピング」します。こうすることで、「バラ」レイヤーの上に重ねるレイヤーからも、はみ出さずにガラスの塗りができます。

今回は、背景の景色を映すことでバラの世界が凝縮されたようなガラス玉を表現します。まず、「ガラス」レイヤーに直接、ガラスを通して見える景色を180度回転して描きます。上に手が、下に空が映っています。ビー玉で観察したように景色を丸くゆがませたら、スポイトで色を拾いながら、濃い色を塗り足して景色を整えます。



「濃い水彩」で背景のドームと女の子の手を180度回転して描く



「色混ぜ」ツールの「指先」で景色を丸くゆがませる



「濃い水彩」で景色を整えて「色混ぜ」ツールの「指先」で色を伸ばす

コラム

実物を参考にイラストを描く 「ガラス玉編」

質感の表現が難しいアイテムや、初めて描くものは、イメージに近い物を参考にします。新しいものを描くたびに実物や写真を観察すれば、あやふやだったイメージが明確になり、絵を描くときに迷いが少なくなります。こうやってどんどん自分のイメージの引き出しを増やしていきましょう。

今回は、ガラス玉のイメージに近いビー玉を観察します。よく観察すると、ビー玉を通して見える景色は 180 度回転し、魚眼レンズのようにゆがんでいます。また、表面には光の反射も見えます。

こうして観察から得た情報を元に、イメージを膨らませてイラストにします。ただし、イラストなので現実のまま描く必要はありません。自分のイメージのままにデフォルメして自由に表現しましょう。



ビー玉を通して見える景色や、光と影の様子をよく観察する

合成モードを利用してガラス玉の質感を表現する

「バラ」レイヤーの上に「焼き込み(リニア)」レイヤーを追加し、「エアブラシ」ツールの「柔らか」で、ガラスを囲むように丸く青色を吹きつけます。「乗算」レイヤーを追加して、濃い影を描き、下の方は丸みがわかるようにぼかします。次に、「加算(発光)」レイヤーを追加して、ガラスのふちにハイライトを入れます。「エアブラシ」で太陽からの光も描き足しましょう。

不思議な空間を演出するため、新しいレイヤーに色味を追加して円を描くように「不透明水彩のばし」でなじませたら、「合成モード」を「焼き込み(リニア)」にします。

さらに、レイヤーを追加して、ドームを通して入ってくる光を描き、「合成モード」を「スクリーン」(不透明度：80%)にして、ガラスの中央部分を「消しゴム」ツールの「軟らかめ」で消してなじませます。

ガラス玉の線画を白で塗りつぶし、「合成モード」を「乗算」に変更します。この合成の効果を「人物　線画」フォルダーの下の塗りのレイヤーにも適用するため、「人物　線画」フォルダーの「合成モード」を「通過」にしておきます。



「エアブラシ」で丸く青色を吹きつけて、ガラスの丸い感じを出す



「乗算」レイヤーにガラスを囲むように濃い影を描く



「加算(発光)」レイヤーにハイライトと太陽からの光を描く



レイヤーを追加し、「濃い水彩」で色味を追加する



色をのばして、「焼き込み(リニア)」モードにする



背景のドームを通して入ってくる光を白で描く



「スクリーン」モードにして、ガラスの中央を薄くする



ガラスの線画を白くして「乗算」モードにする





ガラス玉に光の演出をする

「バラ」レイヤーの下に「加算（発光）」レイヤーを追加して、バラの周りに「エアブラシ」で白色をスプレーしてバラを発光させます。発光感が弱かったので、「バラ発光」レイヤーの下に「オーバーレイ」レイヤーを追加し、濃い青で塗りつぶして下地を暗くします。このレイヤーは、「ガラス」レイヤーと結合しておきます。

次に、バラの表面を発光させるため、ガラス玉のレイヤーのいちばん上に「加算（発光）」レイヤーを追加して、「エアブラシ」で光を追加します。ドームの影のハートマークが逆さになっていたので修正しました。

キラキラの光を演出するために、レイヤーを追加して「デコレーション」ツールの「効果・演出」–「キラキラ○十字」と「エアブラシ」–「スプレー」で光を追加し、「合成モード」を「加算（発光）」にします。光の上にバラの線画が重なってしまったので、ガラスの線画のレイヤーの上に、光の演出のレイヤーを移動しました。



バラを発光させ、下地を暗くしてさらに発光感を強くする



バラの表面を発光させたら、発光に合わせて線画を薄くする



2種類のキラキラの光をピンク色で追加する



「加算（発光）」モードにして光を発光させる

全体表示して色を調整する

ガラス玉の下地とバラの色を「レベル補正」で濃く鮮やかにします。ガラス玉自身も光っているようにするため、「翼」レイヤーの上に「スクリーン」レイヤーを追加して、青白い光を描き足します。さらに、「加算（発光）」レイヤーでもっと強い光を追加します。「加算（発光）」レイヤーは発光感が強いので、控えめにスプレーして、「スクリーン」レイヤーの青白い光を残すようにします。







PART 4 秋咲りお

4 細部の完成度を高める

線画をなじませて、影の強さを調整します。今回は塗りの状態を見せるためレイヤーを分けたままにしていますが、作業しやすいようにレイヤーを結合してもかまいません。

線画をなじませて柔らかい印象にする

二の腕の金細工のバラが細かすぎたので花びらの枚数を少なくしました。

次に、人物の線画のレイヤーを「透明ピクセルをロック」して、光があたっている部分に「エアブラシ」で明るい茶色をスプレーして線画を薄くします。線画がなじむとイラストが柔らかい印象になり、不自然さがなくなります。





肩から垂れ下がっている髪を半透明にする

「髪」フォルダーを「レイヤーを複製」でフォルダーごとコピーし、「選択中のレイヤーを結合」で1枚のレイヤーにして、一旦非表示にしておきます。肩からの髪を選択範囲で囲み、「髪」フォルダーを右クリックし、「レイヤーマスク」–「選択範囲をマスク」でレイヤーマスクを作成し、肩からの髪を非表示にします。半透明にする髪が、服や金細工の線画の前面になるように、コピーした髪のレイヤーを、髪の線画のレイヤーの下まで移動し、半透明にする部分以外は消してしまいます。翼のときと同じように、コピーした髪のレイヤーに「レイヤーマスク」を作成し、マスクをかけて半透明にします。さらに、後ろ髪の毛先部分も「髪」フォルダーのレイヤーマスクを使って半透明にします。



「髪」フォルダーにレイヤーマスクを作成して選択した髪を非表示にする



コピーした髪のレイヤーを線画の下に移動し、前髪、肩からの髪だけ残す



肩からの髪と後ろ髪にマスクをかけて半透明にする

前髪を眉毛の上にかぶせて半透明にする

肩から垂れ下がっている髪を半透明にしたときに、コピーした髪のレイヤーに残した前髪とはね髪も半透明にします。コピーした髪のレイヤーを髪の線画の下に移動したことで、前髪を眉毛と翼の線画にかぶせることができました。そこで、コピーした髪のレイヤーの「レイヤーマスク」にマスクをかけて、前髪とはね髪を半透明にします。髪の毛で隠れていた眉毛と翼の線画が、いい具合に薄く見えるようになりました。



眉毛や翼の線画が前髪の手前になっている



コピーした髪のレイヤーを移動したことで、前髪とはね髪が手前になる



前髪とはね髪部分にマスクをかけて半透明にする

人物に影と環境光を追加する

全体の影が薄くて立体感がぼける感じがしたので、影を追加することにしました。「人物　色」フォルダーの上に「乗算」レイヤーを追加して、「下のレイヤーでクリッピング」し、「濃い水彩」で紫色の影を足します。肌の色が濁らないように、肌にかかった影の色だけ「エアブラシ」で茶色にします。

次に、「翼」レイヤーを選択し、翼の影も全体に合わせて「レベル補正」で濃くします。最後に、「人物　色」フォルダーの上にもうひとつレイヤーを追加して、ガラス玉から発している青色の環境光を描き足し、合成モードを「オーバーレイ」にします。



ガラス玉の環境光を描く





1 近景のバラとツルバラを描く

実際にバラを観察して光と影の特徴を探ります。近景のバラは人物よりも手前にあるので、さらに細かく描き込み、意図的に鮮やかな濃い色で塗って人物との距離感を出します。

バラの花びらの質感を表現する

バラをよく観察し、1枚のレイヤーに「不透明水彩」や「濃い水彩」で色を重ねていきます。バラは、花びらが幾重にも重なっているので、花びら1枚1枚を描かなければ……という意識に囚われると思いますが、まずはひとつの塊としてとらえて全体の影を塗ります。

2影から花びらを意識して、花びらのつけ根部分に濃い影を塗っていきます。花の中央付近と、全体の影になっているところの影が濃くなるように、濃淡を意識して塗ります。次に、光に面しているところを想像しながら、花びらのふちや面1枚1枚に、明るい色を塗ります。


バラの中央と光源の反対側に全体の影を塗る


濃淡を意識して花びらの根元に濃い影を塗る


花びらを縁取るように明るい青を塗る


花びらの光に面しているところに明るい青を塗る


花びらが重なっているところに濃い影を入れる


さらに明るい青で光を入れて濃淡をつける

コラム

写真を参考にイラストを描く 「バラ編」

バラの写真を撮り、光と影の状態をわかりやすくするため、「編集」メニューの「色調補正」ー「グラデーションマップ」で、写真をセピア調のグラデーションに置き換えます。花の中央付近と、光源の反対側の花びらの間の影が最も濃くなっているのがわかります。また、花びらのふちや、光に面している部分が明るくなっています。

このように、光と影の特徴をとらえておくと、迷いなく着色できるだけでなく、より自然な感じに表現できます。



写真をCLIP STUDIO PAINTに読み込んでセピア調に置き換え、影と光の状態をわかりやすくする

バラの葉を塗り、光と影を調整する

バラの葉は、薄くて凹凸があまりないので、ディテールよりも全体的な影をしっかり塗って表現します。外側の葉っぱ以外を全体的に暗くしたら、光と影の明暗がはっきりわかるように色を塗り、なじませます。近景の線画のレイヤーを「乗算」(不透明度：40%)にして線画をなじませたら、影に濃淡をつけて立体感を出します。葉の影を塗ったら、レイヤーを追加して葉脈を描きます。

最後に、バラ全体の色を調整します。バラの花に「オーバーレイ」レイヤーを追加して、光があたっているところに「エアブラシ」で明るい青をスプレーして、花の色を鮮やかにします。また、「乗算」レイヤーを追加して、影の部分に濃い青をスプレーして影を強くします。

この段階では、バラがかなり目立っていますが、最後に調整することにします。


光と影の明暗を明るい緑と暗い緑で塗り分ける


線画を暗くして、光の部分に明るい色を描く



光があたっているところには葉脈を描く


バラの花に光と影を追加してメリハリをつける

近景のツルバラを描く

「近景」フォルダーにレイヤーを作成し、ドームの梁の裏側を描きます。梁の下にレイヤーを追加し、ツルバラの茎と葉を描き足します。さらに、レイヤーを追加して、花の位置にピンクの丸を配置します。花の中心に濃いピンクを塗り、「Gペン」で花びらのラインを描いたら、下地の色を拾いながら花の形と色を整えます。

続けて、ツルバラの葉に「加算(発光)」レイヤーを追加して、色に変化をつけます。ドームの梁にも「スクリーン」レイヤーを追加して、青白い色味を加えます。この「スクリーン」レイヤーは、ドームのレイヤーと結合しておきます。


ドームの梁の裏側を描き、「濃い鉛筆」や細めの「濃い水彩」でツルバラを描く








ドームの梁に筆跡を残すように「不透明水彩」で青色を塗り、立体感を出す

2 遠景のドームと天窓を描く

シルエットで下描きした遠景のドームに、影を塗りながら立体感を出していきます。立体感を出す影の塗りのポイントや、ガラス窓の表現方法を紹介します。

影をつけてドームの立体感を出す

植物の下塗りを非表示にして、ドームのシルエットに影を塗っていきます。まず、ドームの両端を暗く、中央を明るく塗って、緩やかなカーブを表現したら、ドームの立体感を意識して影を塗ります。「乗算」レイヤーを追加し、光の差し込む方向を考えて影を塗ります。「乗算」レイヤーをドームのレイヤーと結合し、濃い影を塗り足します。



ドームのシルエットに、影を塗りながら建物の立体感を出していく



アーチ部分の厚みがあるところや、段差があるところに影を塗る



「乗算」レイヤーに光の差し込む方向を考えて影を塗る

ドームに装飾模様を追加する

まず、ドームに装飾模様をラフな感じで描きます。ドームは遠くにあるので、なんとなく模様が入っているのがわかる程度に描いたら、スポイトで下地の色を拾いながら形を整えます。背景を描くときは、筆ムラを残した方が質感を表現しやすいのですが、今回のドームは滑らかな石造の建物をイメージしているので、筆ムラが目立たないようにします。代わりに、「オーバーレイ」レイヤーを追加して、「乾燥にじみ水彩」（CLIPサイトからダウンロード）で、質感を出しながら影に青味を加えます。さらに、近景と遠景の距離感を出すために、「スクリーン」レイヤーを追加して、近景のドームと遠景のドームとの境目に「エアブラシ」で白っぽい青味を加えてコントラストを強くします。



細めの「濃い水彩」で装飾模様をラフに描く



装飾部分が浮き出ているように形を整える





「乾燥にじみ水彩」筆

天窓の窓枠とガラスを塗る

天窓の窓枠を塗ります。窓枠がゆるやかにカーブしているように全体の影を塗ったら、窓枠の厚みをつけるように影を塗ります。「乗算」レイヤーを追加してさらに濃い影を塗り、窓枠のレイヤーと結合します。窓枠は白く塗装された金属のイメージなので、強い反射はさせずに、「加算（発光）」レイヤーを追加して、「エアブラシ」でふわっと光らせます。

天井にガラスの窓をはめ込みます。窓枠のレイヤーの下にレイヤーを追加し、ガラスの厚みがわかるように白色を塗り、「色混ぜ」ツールの「ぼかし」でぼかします。次に、窓枠付近に白いラインを入れて、ガラスの丸みを出します。やりすぎるとレンズのように見えてしまうので、エッジを残しつつなじませます。さらに、ガラスの薄さを表現するために、不透明度を下げて調整します。



窓枠の厚みをつけるように「濃い水彩」で影を塗る



「加算（発光）」レイヤーを追加して、窓枠を光らせる



窓枠にそって「不透明水彩」で白を塗り、さらに、白いラインを入れてガラスの厚みと丸みを表現



白いラインを「不透明水彩ぼかし」でぼかして、不透明度（74%）を下げて調整

近景のドームと遠景のドームの距離感を出す

ドームの手前の梁を「色相・彩度・明度」で濃くして、遠景のドームとの位置の違いをはっきりさせます。近景のツルバラも手前の梁に合わせて色を濃くしましたが、バラのピンク色が人物と同じトーンになってしまい、このままでは人物と同じ位置にあるように見えてしまうので、「焼き込み（リニア）」レイヤーを追加して青っぽい影を入れました。



近景と遠景のコントラストを強くして、位置の違いをはっきりさせる

3 自作の筆で遠景の植物を描く

遠景の植物は、ディテールを描かずに植物のようにみせることがポイントです。また、背景を塗るときは、色で距離感と空気感を出すことを意識しましょう。

距離感を意識して遠景のバラの茂みを描く

「遠景」フォルダーにレイヤーを作成し、バラの茂みを「筆」ツールの「墨」–「濃い滲み」で「水彩境界」をオフにして描きます。ドームの柱に隠れるところは、茂みを消して不自然にならないようにします。次に、三角形の素材を登録して作成した「三角筆」(コラム参照)で茂みに葉っぱを描き足します。スポイトで色を拾って、暗い緑と明るい緑とがお互いに浸食するように、点描して自然な感じにします。レイヤーを作成し、遠景のバラの花を自作の「もっと濃い水彩」で描きます。これは「濃い水彩」をコピーし、「絵の具量」と「絵の具濃度」を「100」にした筆です。「カラーサークル」で色相を少しずつ動かして色を拾い、グラデーションになるように色を置きます。



ドームの下の地面と、梁の上にバラの茂みを描く。「濃い滲み」のデコボコの筆の形が、ちょうど草の茂みに見える



バラの花を、軽いタッチでもしっかり色がつくように設定した「もっと濃い水彩」で描く

ドームの柱をつたうツルバラを描く

遠景のバラの茂みと同じレイヤーにツルバラの茎と葉を描き、バラの花のレイヤーにツルバラの花を「もっと濃い水彩」で描きます。「オーバーレイ」レイヤーを追加して、バラの茂みに「乾燥にじみ水彩」(CLIPからダウンロード)で青味を加えます。

背景を青白くすると、人物と背景の間に空気の層ができ、遠くのものがより遠くにあるように見えます。また、背景を淡く控えめな色で描くことで、人物を引き立たせることができます。



中景のバラをコピーして描く

髪の毛を非表示にして、中景に濃い緑の茂みを描きます。茂みのデコボコを意識しながら、光があたるところに明るい緑を塗り、濃い緑と明るい緑の境目に「三角筆」で葉をまばらに塗ります。次にバラの花を描きます。ピンクの下地を「濃い水彩」で塗り、花びらの形を描きます。描いた花をコピーして、花の位置や大きさを「拡大・縮小・回転」で調整しながら増やし、「色相・彩度・明度」で色を変更します。バラの花を増やしたら、影と光を調整します。「乗算」レイヤーを追加して、「エアブラシ」で影をつけ、レイヤーを結合してから「オーバーレイ」レイヤーを追加して、光があたるところを明るくします。バラの茎と葉っぱを描き足し、茂みと茎のつなぎ目を「三角筆」でなじませます。


「濃い滲み(水彩境界オフ)」と「三角筆」で、中景の草の茂みを描く


バラの花であることがわかる程度に花びらを描き、バラの形を整える


バラをコピーして大きさや色を変更し、影と光を追加する

地面にクローバーの葉を描く

次は、地面を塗ります。地面の明るいところと影になるところを「濃い水彩」で塗り、クローバーの丸い葉っぱを描きます。足に葉がかかるように、「近景」フォルダーにもレイヤーを作成して、クローバーを描き足します。

最後に、中景のバラの茂みに「オーバーレイ」レイヤーで青味を追加します。人物に近い位置にあるので、淡い色にならないように注意して、影はしっかり濃くします。






女の子の足が痛くないようにクローバーの生えた軟らかい地面にする

PART 4 秋咲りお

コラム

秋咲りお氏の自作のブラシ

先端形状が三角形の「三角筆」を作る

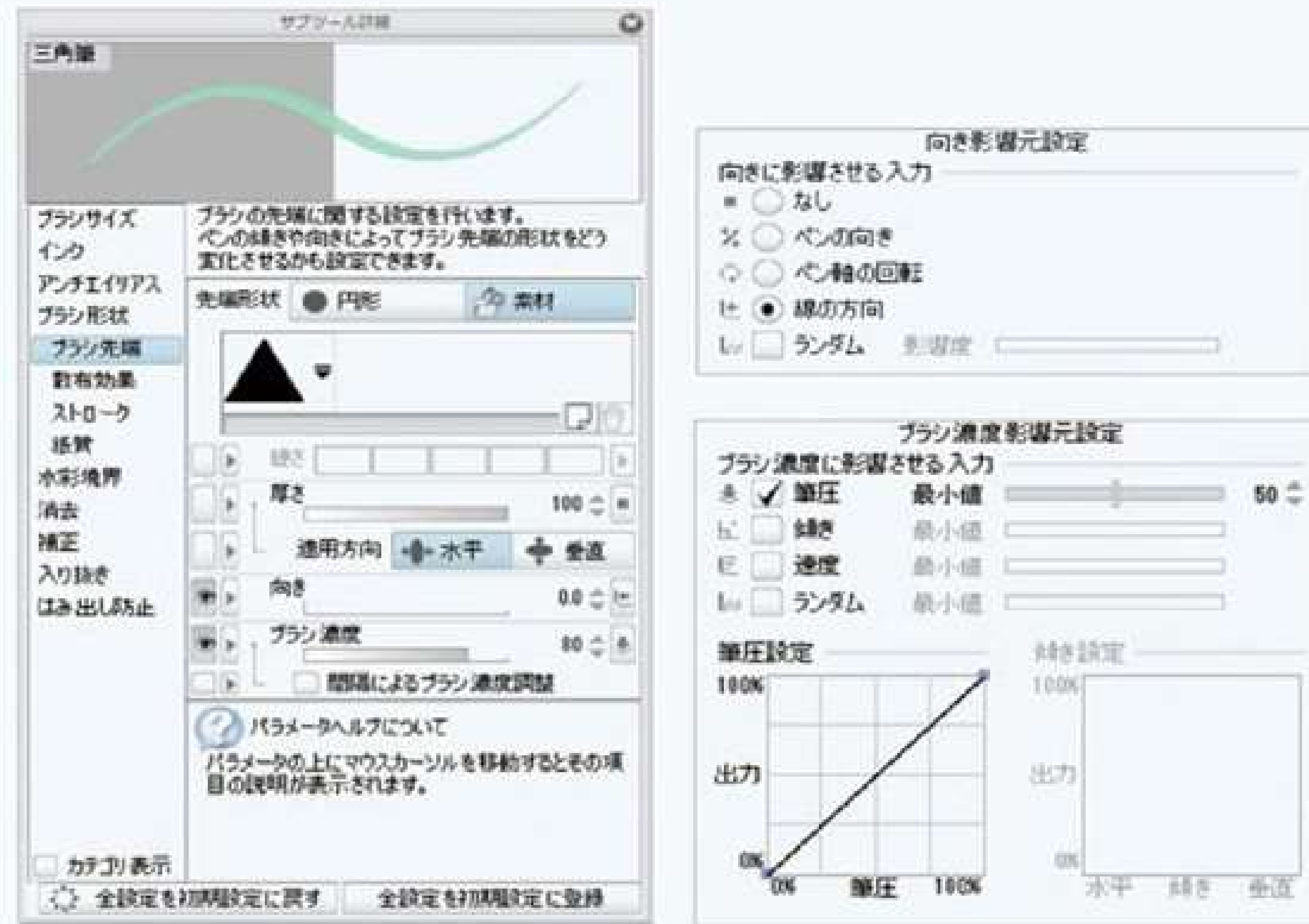
遠景の葉っぱを描くために、先端形状が三角形の「三角筆」を作りました。

事前に、三角形の画像を「編集」メニューの「画像を素材として登録」でブラシ先端形状として登録しておきます。自分で作成した素材を先端形状として使う場合は、事前の登録が必要です。

「サブツール」パレットのパレットメニューから「カスタムサブツールの作成」を選択し、ブラシ名を入力して「サブツール詳細」パレットでプロパティを設定します。

特にポイントになるのは、次の設定です。

- ブラシサイズ：4.0（影響元設定：筆圧の最小値 30）
- インクの不透明度：80
- ブラシ先端形状：右図
- ブラシ先端の向き：0.0（影響元設定：線の方向）
- ブラシ濃度：80（影響元設定：筆圧の最小値 50）。





「三角筆」でちょんちょんと点描しながら遠景の葉っぱを描画する。三角形のブラシ形状が、ちょうど葉っぱのように見える

葉っぱの素材で「葉っぱ散布」デコレーション筆を作る

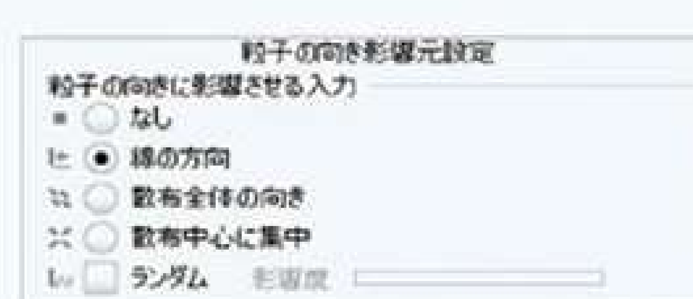
近景の葉っぱを描くために、「葉っぱ散布」デコレーション筆を作りました。葉っぱのシルエット素材を登録し、プロパティを設定します。「散布効果」－「粒子の向き」を「影響元設定」で「線の方向」に設定しているので、ペンを動かす方向で散布する葉っぱの上下をコントロールできます。

特にポイントになるのは、次の設定です

- ブラシサイズ：16
- インクの不透明度：100
- ブラシ先端形状：右図
- ブラシ濃度：100
- 散布効果：オン
- 散布効果の粒子の向き：200（影響元設定：線の方向）
- ストロークの間隔：固定 50

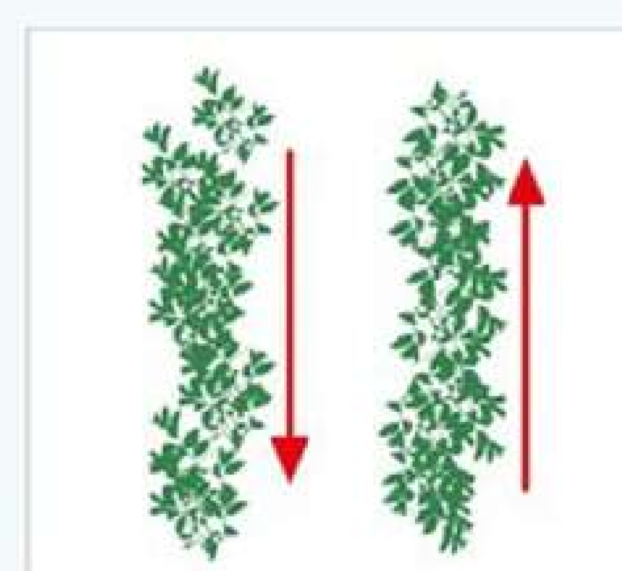
（影響元設定：筆圧の最小値 60）







葉っぱのシルエット素材



ペンを動かす方向で葉っぱの向きが決まる

4 風の流れを意識して雲を描く

バラの咲く季節から5月の空をイメージしました。ドラマチックになるよう、太陽の光を強めに描き、人物との間に空気の層をはさんでドームとの距離感をつけます。

空に雲と太陽の光を描く

雲を描く前に、近景のドームの上端が印刷で切れてしまいそうなので、ツルバラも一緒に少し下に移動します。

それから、雲を描きます。空のレイヤーの上にレイヤーを追加して、雲のだいたいの形を「乾燥にじみ水彩」(CLIPからダウンロード)で塗り、影をつけて厚みを持たせます。雲の端を「色混ぜ」ツールの「指先」で部分的にのばし、先のとがったところのエッジを残しながら「不透明水彩のばし」で薄くします。全体のバランスを見ながら、雲を描き足したり、消したりして整えます。次に、右上に太陽の光を「エアブラシ」で入れます。空の青色が足りなくなったので、雲の位置を調整します。翼と重なった中央の雲も下に移動して翼のシルエットがわかるようにします。



風の流れを意識して雲の端をのばすと、風に流されている感じが出る



太陽の光を追加し、翼のシルエットがわかるように雲の位置を調整

空気の層を作り遠近感を出す

遠景のバラの茂みの上に「スクリーン」レイヤーを追加して、空気の層を作ります。人物との間に空気の層をはさむことで、ドームがより遠くにあるように見えます。今回は、背景が青いので、空気の層も不透明度を30%にして、少し色が薄くなる程度にします。さらに「オーバーレイ」レイヤーを追加して、ドームの影を濃くします。

最後に全体のバランスを見て、人物の影を「色相・彩度・明度」で濃くしました。



最もドームが遠くなるところに「エアブラシ」で青色を吹きつける



ドームの影になるところに「エアブラシ」で濃い青を吹きつける

LESSON 4 背景を描いて仕上げる

5 魅力的なイラストに仕上げる

最後にピント効果を加えたり、光の演出を加えたりします。色の調整は、色調補正レイヤーで調整値をいろいろ変更し、自分にとってベストな色を探っていきましょう。

ピント効果を利用して近景のバラを調整する

自作のデコレーション筆「葉っぱ散布」(P.156コラム参照)で近景のバラに葉を追加します。「近景のバラ」フォルダーの下にレイヤーを追加して、向きをコントロールしながら短い線を引くように、緑と黄緑の葉っぱを散布します。緑のレイヤーを「乗算」モード(不透明度90%)に、黄緑のレイヤーを「スクリーン」モード(不透明度60%)に変えて、イラストに溶け込ませます。

次に、カメラのピント効果を利用して視線が近景のバラよりも女の子に集中するようにバラをぼかします。「バラ」フォルダーのレイヤーをすべて結合して1枚のレイヤーにしたら、バラと散布した葉っぱを「フィルター」メニューの「ぼかし」–「ガウスぼかし」でぼかします。



「葉っぱ散布」で葉っぱ側が上に、枝側が下になるよう向きをコントロールしながら短い線を引くように描画



バラの「ぼかす範囲」は「23.0」、散布した葉っぱは「16.2」にして、ぼかし具合に変化をつける

花びらの流れで視線を誘導する

レイヤーのいちばん上に「光の演出」フォルダーを作成し、合成モードを「通過」にします。レイヤーを作成して、「濃い水彩」でガラス玉から舞い散る花びらを描き、ガラス玉を特別な存在にします。花びらのレイヤーの下に「加算(発光)」レイヤーを追加して、花びらを発光させます。空に舞っている花びらは、背景が明るくてあまり発光感が出ないので、「通常」レイヤーを追加してピンク色を吹きつけます。



空の花びらに「エアブラシ」でピンク色を吹きつけて発光感を追加する



ガラス玉に光の演出を加える

「光の演出」レイヤーにレイヤーを追加して、「図形」ツールの「楕円」で黄色の真円を描き、レイヤーをコピーして下の輪のレイヤーを「加算(発光)」モードにします。下の輪のレイヤーを「フィルター」メニューの「ぼかし」–「ガウスぼかし」(ぼかす範囲:26)でぼかしたら、上の輪のレイヤーの不透明度を下げて、光に透明感を出します。次に、光の輪の「加算(発光)」レイヤーに光の粒子を「エアブラシ」ツールの「スプレー」で散布します。





最終的な色調整を行う

花びらの道筋にも光の粒子を散布し、さらに、「デコレーション」ツールの「効果・演出」–「ほわ」で、光の粒も散布します。

いよいよ、最後の色調整です。レイヤーのいちばん上に、「オーバーレイ」レイヤーを追加して、「エアブラシ」で色味に変化をつけます。「オーバーレイ」レイヤーに色味を加えると、明るいところの色が薄くなってしまうので、「レイヤー」メニューの「新規色調補正レイヤー」–「レベル補正」で、入力欄の左のつまみを少し右側にスライドさせて、全体的に色を濃くします。色を濃くしたら、今度は彩度が高くなりすぎてしまったので、「新規色調補正レイヤー」–「色相・彩度・明度」で彩度を少し下げて、落ち着いた色味にしました。この辺は、好みや感覚に左右されるので、最後の色調整で自分にとってのベストな色を探っていきましょう。

最後に、舞い散る花びらをすっきりさせて、近景のバラの色を薄くしたら「ローズガーディアン」の完成です!



「オーバーレイ」レイヤーで光があたっているところは鮮やかな明るい色を、影になるところは鮮やかな濃い色を追加
(「通常」レイヤーで表示したときの画面)



色調補正レイヤーでイラスト全体の色を調整し、最終チェックで気になるところを直す

Staff

カバーイラスト　秋咲りお
装丁　齋藤いづみ
本文デザイン・DTP　小森朝行

副編集長　後藤憲司
編集　中島安貴彦
佐原みね子　堀池裕美
協力　株式会社セルシス　デジタルウェーブ

CLIP STUDIO PAINT PRO プロの絵師に学ぶイラスト上達テクニック

2014年12月21日　初版第1刷発行

著者　しきみ、lack、秋咲りお
発行人　藤岡 功
発行　株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
http://www.MdN.co.jp/
発売　株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
TEL：03-6837-4635
印刷・製本　株式会社廣済堂
Printed in Japan

ISBN978-4-8443-6469-6 C3055



しきみ



lack



秋咲りお

9784844364696

1923055020009

ISBN978-4-8443-6469-6
C3055 ¥2000E

定価（本体2,000円＋税）

発行 エムディエヌコーポレーション
発売 インプレス

プロの絵師に学ぶ CLIP STUDIO PAINT PRO イラスト上達テクニック

しきみ／lack／秋咲りお 共著

CLIP STUDIO PAINT PRO ならではの機能を使いこなして、画力と作業効率をステップアップ。ペイントソフト乗換にも最適 !!

PART 1
CLIP STUDIO PAINT PRO の基本
イラストを描くときに知っておきたい機能

PART 2
イラストテクニック しきみ
レイヤー効果を駆使したアニメ系の塗り

PART 3
イラストテクニック lack
モノクロから描く技法を使った深みのある厚塗り

PART 4
イラストテクニック 秋咲りお
レイヤーマスクやパース定規を使いこなす